

# LA BIBLE DES POKES

**joystick**

HORS SERIE  
SUPPLEMENT AU N° 8

1ère PARTIE DE A à L

**AMIGA**

**ATARI ST**

**C64/128**

**CPC**

**MSX**

**SPECTRUM**

**PC**

**SEGA**

**NINTENDO**

**GAMEBOY**

**LYNX**

**MEGADRIVE**

**SUPER GRAFX**

**NEC**



**TU NE FERAS  
POINT DE  
GAME OVER**

T 2788 - 9009 H - 40,00 F



BELGIQUE : 292 FB • SUISSE : 12 FS •  
LUXEMBOURG : 288 FL • ISSN 0994-4559

**DES MILLIERS D'ASTUCES, VIES INFINIES,  
SOLUTIONS ... POUR TOUS LES JEUX.**



# Joystick

# 2

## MAGAZINES

## EN

# 1



# "LE"

## MENSUEL DES JEUX SUR MICRO ET CONSOLES

### 36-15 JOYSTICK

### 3000 VIES INFINIES A CONSULTER

EN VENTE CHAQUE MOIS CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX



# EDITO

*Vous avez entre les mains l'arme ultime qui vous permettra - enfin - d'arriver au bout de tous les softs en votre possession. Du moins, vous en avez la moitié, puisque la seconde partie ne paraîtra qu'en décembre. Déjà, vous pourrez bidouiller, trafiquer et modifier tous les jeux dont le nom commence par une lettre entre A et L.*

*Ces trucs et astuces sont tirés en partie de Joystick, et sont en partie inédits. Doit-on vraiment vous rappeler que Joystick publie 32 pages d'astuces de toutes sortes tous les mois? Et que ceux qui ne l'achètent pas alors qu'ils ont un micro ou une console ne peuvent pas vraiment prétendre vivre avec leur temps? Et qu'en plus, ceux qui n'achètent pas Joystick ont moins de chances de gagner au loto, selon les études du célèbre professeur Johnson du Massachussets (un fumiste)?*

*Avant de vous lancer dans la grande aventure, lisez soigneusement les explications pour votre machine, sur la façon de mettre en œuvre certains des patches donnés ici. Vous gagnerez un temps précieux.*

*Rendez-vous le 4 décembre pour le volume M-Z...*

*Danboss et Danbiss*

LA BIBLE DES POKES est un supplément au numéro 8 de JOYSTICK.  
53 avenue Gambetta 92400 COURBEVOIE LA DEFENSE,  
Tél : (1) 47 89 59 54 • JOYSTICK est une publication mensuelle éditée  
par LE GROUPE SIPRESS 177 rue Saint Honoré 75001 PARIS, Tél :  
(1) 42 96 55 59 • DIRECTEUR DE LA PUBLICATION : Marc Andersen  
• REDACTEUR EN CHEF : Henri Legoy • REDACTEUR EN CHEF  
ADJOINT : Michel Desangles • MAQUETTE : François Plassat •  
DIRECTION ARTISTIQUE : Pixel Press Studio • REASSORT des anciens  
numéros et ABONNEMENT : (1) 42 96 55 59 Huguette Uzan •  
DIRECTEUR DES VENTES : Promevente - Michel Iatca : (1) 45 23 25 60  
Terminal : EB6 • PHOTOGRAVURE : Efa - Integral • IMPRIMEUR :  
Jean Didier • DISTRIBUTION : Transports Presse • Commission  
paritaire : 70725 ISSN 0994-4559 - Dépôt légal à parution • Publication  
inscrite à l'OJD • PRIX EXCEPTIONNEL DE CE SUPPLEMENT AU  
NUMERO 8 DE JOYSTICK/LA BIBLE DES POKES/VOLUME 1 : 40F •  
COUVERTURE : Illustration Alain Bertrand.

## DANS LE LABYRINTHE SE CACHE UN AMIGA 2000...

Jour après jour constituez-vous une cagnotte qui a de la mémoire. Dans les ténèbres du labyrinthe vous combattrez des monstres mais aussi d'autres joueurs pour vous approprier leurs trésors. Enfin au crépuscule, vous délivrerez la princesse et gagnerez un AMIGA 2000\*.

\* même si vous ne délivrez pas la princesse vous pouvez gagner grâce à votre cagnotte.

**GAGNEZ UN  
AMIGA 2000, UNE  
CONSOLE ATARI  
LYNX ET DES  
CENTAINES DE  
LOGICIELS...**

**36-15  
CODE**

**ZELDA**

**JEU DE ROLES ET D'AVENTURES INTERACTIF EN 3D**

**Pour recevoir le plan du labyrinthe  
et délivrer le premier la princesse Zelda, renvoyez ce bon : 36 15  
ZELDA-SUITE 1024, 21 rue de la Fontaine au Roi 75 011 Paris**

Nom ..... Prénom .....  
Age ..... Adresse .....



# COMMENT POKER

## PETIT GLOSSAIRE GENERAL :

**Patch :** Un patch est un mot de jargon. C'est une suite de chiffres qui une fois traduit en langage informatique signifie quelque chose (c'est un peut comme le chinois). En recherchant ces chiffres (à la suite) sur votre jeu et en les remplaçant par d'autres chiffres, vous donnerez à votre jeu des vies infinies ou autre chose selon le jeu. Suivez les instruction donnez dans les trucs eux-mêmes).

**Poke :** C'est une instruction qui permet de mettre un chiffre ou plutôt une valeur dans une case mémoire de l'ordinateur. C'est un peut comme un facteur, il y à plusieurs adresse et donc il faut donner la bonne à l'ordinateur sinon cela ne marchera pas.

Une fois la bonne adresse, il faut lui donner une enveloppe, ici ce sera une valeur, un chiffre... Par exemple Poke &6000,&C9 mettra la valeur &C9 à l'adresse mémoire &6000 c'est pas compliqué... Ne cherchez pas à comprendre ce que cela signifie... Simplement il ne faut pas se tromper de valeur ou d'adresse...

**Listings :** C'est une suite d'instructions bizarres que les informaticiens surnomment langage. Cette suite d'instructions forme un programme. Ce programme permet à la machine de comprendre ce que l'on veut faire. Ici, on veut lui faire mettre des vies infinies à des jeux. Bien sûr le programme n'est pas le même pour deux jeux différents.

# AMIGA

## LES EDEITEURS DE MEMOIRE

Se servir d'un utilitaire, type C-MONITOR, et suivre les instructions données avec le truc.

## LES EDEITEURS DE SECTEURS

C'est un utilitaire qui sert à éditer une disquette, c'est à dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits. Les heureux possesseurs d'éditeurs de secteurs, n'ont qu'à se référer à la documentation car nous, au bureau, on n'en a pas ! C'est pas vrai, on vous baratine car on en a un, et même que la version qu'on a n'est pas définitive et nous attendons des nouvelles de ESAT SOFTWARE, pour pouvoir vous en parler. Alors tous ceux qui ont des Editeurs de secteurs seraient super sympas de nous écrire en nous donnant le nom de leur utilitaire, son éditeur...etc, de façon à ce qu'on se le procure au plus vite et si vous avez des Editeurs de secteurs mais faisant partie du domaine public, envoyez les sur une disquette, on vous la renverra aussitôt ...cool les mecs ...cool !!!

## METHODE D'UTILISATION DES LISTINGS

Pour utiliser nos

listings, il suffit de charger votre basic, et de le taper. Il y a évidemment différents basic, le GFA BASIC et le AMIGA BASIC qui est lui fournit avec votre AMIGA. Le GFA BASIC ne nécessite pas de numero devant chaque ligne et chaque instruction est sur une ligne. L'AMIGA BASIC nécessite des numéros de lignes et il est possible de mettre plusieurs instructions sur la même ligne en les séparant avec le signe ';

Tapez le listing et sauvegardez le sous un nom ( de préférence celui du jeu, histoire de vous y retrouver, pas comme DANBOSS), ensuite vous l'exécuterez par l'instruction 'RUN', après avoir mis la disquette\* bien évidemment. Pour certains listings il faut utiliser une disquette vierge et dans ce cas là ne mettez surtout pas votre disquette\* mais une disquette vierge. Donc suivant le cas, le listing vous générera un fichier qui devra être lancé à partir du cli ou même directement du WORKBENCH.

\* La disquette ne doit pas être forcément l'original!!!, mais de préférence une sauvegarde, car si vous détériorez la sauvegarde vous pourrez à nouveau faire une sauvegarde de l'original et recommencer...



# AMSTRAD

## METHODE D'UTILISATION DES LISTINGS

Première chose : ouvrir votre génial JOYSTICK pour taper le génial listing, puis n'oubliez pas de le sauvegarder (car ils sont parfois très longs !), sur une disquette ou une cassette (selon votre ordinateur), en tapant SAVE «Nom» (le nom ne doit pas dépasser 8 lettres et ne doit pas contenir de caractères autre que des chiffres et des lettres). Attention ! ne sauvegardez surtout pas le listing sur votre disquette ou votre cassette de jeu ! Cela pourrait lui être fatal. Les listings sont de deux types : les loaders qui remplacent le loader normal du jeu (celui que vous lancez en faisant RUN «nom du jeu»). Ils chargent le jeu de façon normale, et mettent les vies infinies lorsque le jeu est chargé. Autre type de listings : les transformers qui modifient votre jeu. Ils chargent une partie du programme, mettent les vies, et la réécrivent. A chaque fois que vous chargerez votre jeu (de façon normale), vous aurez les vies. Bien sur, vous pourrez les enlever à nouveau grâce au listing. Les transformers n'existent pas en K7. Dans tous les cas,

pour utiliser votre listing, il faut mettre le disk ou K7 où il se trouve, le charger par LOAD «Nom», insérer le disk ou K7 du jeu, puis taper RUN pour lancer le listing. Si le listing est un transformer, il vous demandera de déprotéger votre disquette en écriture. Faites-le !

## METHODE D'UTILISATION DES POKES

Un poke consiste à changer en mémoire le programme (pour qu'il vous procure les vies infinies), ceci APRES LE CHARGEMENT DU JEU. Le poke n'est pas inscrit sur le support magnétique. Il faut le refaire à chaque chargement. Un poke est de la forme POKE &5FDC,&C9 (c'est un exemple !). «5FDC», c'est l'adresse, et «C9» c'est le poke. Pour utiliser un poke, vous avez besoin d'une MULTIFACE 2. Voici comment procéder : (utilisez les touches en haut du clavier pour taper les chiffres) - Chargez le jeu - Pressez le bouton rouge de la MULTIFACE - Appuyez sur T - Appuyez sur H - Si votre poke est compris entre les adresses &2000 et &4000, appuyez sur \* - Appuyez sur la barre d'espace - Tapez l'adresse (sans le &), puis tapez le poke

(toujours sans le &)  
- Appuyez sur ENTER/RETURN  
- S'il y a plusieurs pokes, répétez l'opération (appuyez sur espace...)

Si, après un poke entre &2000 et &4000, vous avez un poke entre &0000 et &2000, appuyez à nouveau sur \*

- Appuyez sur ESC  
- Appuyez sur R  
- Terminé !

Certains jeux récents détectent la MULTIFACE et refusent de se charger lorsqu'elle est connectée. En ce cas, faites un reset, appuyez sur le bouton rouge, puis appuyez sur R. Essayez à nouveau de lancer le jeu. Il se peut que la situation se soit arrangée.

Si vous avez un HACKER, vous ne pouvez pas utiliser le poke tel quel car vous ne pouvez pas relancer le jeu. Mais vous pouvez procéder comme suit :

- Lancez le jeu  
- Connectez le HACKER  
- Faites un reset (bouton rouge)  
- Tapez E, puis l'adresse du poke, puis ENTER  
- Notez les cinq premiers octets en haut à gauche de l'écran  
Vous avez alors une recherche, autrement dit un patch, que vous pouvez utiliser grâce aux explications ci-après.

## METHODE D'UTILISATION DES PATCHS

Un patch est constitué de plusieurs octets que vous recherchez sur votre disquette de jeu, que vous changez, puis que vous réécrivez sur le disk. Les transformations restent inscrites sur la disquette. Les patchs ne concernent pas les K7.

Pour mettre un patch, il vous faut un éditeur de secteur. Le meilleur, celui que tout le monde possède, c'est DISCOLOGY. Pour les patchs, le numéro de votre version n'a aucune importance. Il est fortement conseillé d'installer les patchs sur une copie de sauvegarde, et non sur votre original. Nous dégageons toute responsabilité quant au non respect de cette consigne.

Voici la marche à suivre :  
- Lancez DISCOLOGY et choisissez l'éditeur  
- Insérez votre disk à modifier et déprotégez-le  
- Dans le menu «MODES», choisissez «EDITION DISQUE»  
- Faites trois fois ENTER (édition des pistes 00 à 41)  
- Dans le menu «FONCTIONS», choisissez «RECHERCHER»  
- Appuyez sur H  
- Tapez les valeurs en hexadécimal de la recherche  
- Appuyez sur

ENTER après la dernière  
- Si DISCO affiche : «Piste XX non formatée», reprenez «EDITION DISQUE», et entrez XX+1 comme piste de début.  
- Si DISCO affiche : «Secteur trop grand réduit à &4000», arrêtez tout ! La modification de votre jeu l'endommagerait gravement.  
- Lorsque la chaîne est trouvée, notez son adresse.  
- Appuyez sur ENTER, puis sur C  
- Déplacez le curseur dans le secteur jusqu'à l'adresse indiquée  
- Tapez les valeurs de remplacement  
- Appuyez sur ENTER, puis sur E (vous entendez un BIP)  
- Recommencez l'opération autant de fois qu'il y a de recherches



## METHODE D'UTILISATION DES POLY-ROUTINE 88/89

Le principe est le même que l'utilisation des fichiers éditeur donc référez vous à celle-ci. Seul le nom change. Il vous suffira toujours de recoller les petits bouts de programme à la suite de la grosse Poly-Routine pour obtenir un listing complet qui fonctionnera pour un jeu donné.

## MÉTHODE D'UTILISATION DES LISTINGS "NORMAUX"

Pour nous, un listing normal est un listing qui n'utilise aucun autre programme ou bout de programme. Il vous suffira donc de taper entièrement sur votre Basic ou GFA Basic suivant les cas (c'est dit en en-tête du listing) et de sauvegarder ce programme complet sur une disquette vierge. Pour le lancer il suffira de le charger avec votre Basic (commande LOAD) et de faire RUN. Suivez ensuite les instructions. Dans certains cas, le programme créera un autre fichier qui aura l'extension "PRG" ou qui aura la particularité de se trouver dans le répertoire "auto" de votre disquette. Dans ce cas précis, il ne faudra pas le lancer à partir du Basic mais simplement

"  
" Poly-routine '88  
"

Do

Read AS

Exit If AS="\*\*\*"

CS=Mki\$(Val("&H"+AS))

BS=BS+CS

Loop

"

Data 601A,0000,00E4,0000,0000,0000

Data 0000,0000,0000,0000,0000,0000

Data 0000,FFFF,4FFA,01FE,2F3C,0000

Data 0300,487A,FEF4,4267,3F3C,004A

Data 4E41,4FEF,000C,487A,0064,3F3C

Data 0009,4E41,5C8F,3F3C,0007,4E41

Data 548F,4267,487A,004A,3F3C,004E

Data 4E41,41FA,0068,3018,C0FC,0006

Data D1C0,487A,0037,487A,0033,2F08

Data 2F3C,004B,0003,4E41,4FF9,0007

Data 7FF0,2F40,0004,2240,43E9,0100

Data 41FA,003A,3018,5340,2458,D5C9

Data 3498,51C8,FFF8,4ED1,2A2E,2A00

Data 1B63,071B,6206,1B45,1B59,2A2D

Data 4A6F,7973,7469,636B,2048,6562

Data 646F,0700,0000,0000,0000,0000

double-cliquer (click, click avec la souris) dessus comme pour un programme normal. Le programme vous demandera tout seul, comme un grand, d'insérer la disquette de jeu original...

## LES EDETEURS DE SECTEURS

### MUTIL

Cet utilitaire sert à éditer une disquette, c'est à dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.

Si vous êtes débutant, son fonctionnement est très simple, il faut bien évidemment charger MUTIL et ensuite, vous enlèverez la disquette\* pour y introduire le soft à PATCHER (Octets à

rechercher et à remplacer par d'autres pour faciliter le jeu, ou mettre des vies, du temps infini).

Ceci fait, vous sélectionnez l'option «éditer disquette» (sauf si on vous précise un nom de fichier, où vous devrez alors sélectionner l'option «éditer fichier»).

Vous verrez apparaître à l'écran, toute une suite d'octets.

Vous cliquerez sur le bouton "SEARCH", et vous tapez la suite d'octets donnée dans le patch. (A titre de renseignement il faut toujours que le nombre d'octets que vous avez tapé soit un chiffre pair sinon...BUG!!!)

Une fois la chaîne trouvée, remplacez les octets à rechercher par ceux à remplacer et appuyez sur le bouton "EXIT". L'ordinateur vous dira que vous avez modifié quelque chose sans l'avoir sauvegardé et si vous voulez donc les enregistrer, il vous faudra répondre "Yes".

Attendre que le lecteur de disquette soit éteint, sortir la disquette, la verrouiller en écriture, la remettre, et rebooter dessus (sauf si il vous reste d'autres recherches à faire pour le même soft.).

### DISCO-SCOPIE

Cet utilitaire sert à éditer une disquette, c'est à dire qu'il peut lire les morceaux de



“  
**Poly-routine II '89**  
 “

**Do**

**Read A\$**

**Exit If A\$=»\*\*\*»**

**C\$=MkiS(Val(«&H»+A\$))**

**B\$=B\$+C\$**

**Loop**

“  
**Data 601A,0000,0180,0000,0000,0000**  
**Data 0000,0000,0000,0000,0000,0000**  
**Data 0000,FFFF,487A,00E6,3F3C,0009**  
**Data 4E41,3F3C,0007,4E41,4267,487A**  
**Data 00F7,3F3C,004E,4E41,41FA,00F2**  
**Data 3018,C0FC,0006,D0C0,4267,2F08**  
**Data 3F3C,003D,4E41,3F00,487A,01CA**  
**Data 2F3C,0000,8000,3F00,3F3C,003F**  
**Data 4E41,4FEF,000C,3F3C,003E,4E41**  
**Data 4FF9,0007,FFF0,4DFA,01A8,41EE**  
**Data 0038,43FA,FFA0,701A,32D8,51C8**  
**Data FFFC,32FC,4E75,243C,0000,0200**  
**Data 262E,0002,0483,0000,0044,41EE**  
**Data 001C,43EE,0060,6100,FF78,206E**  
**Data 0002,4DEE,001C,D1CE,43EE,09E8**  
**Data 2288,4EAE,0352,4EAE,008E,4EAE**  
**Data 00E0,4EAE,01D2,41FA,FF54,200E**  
**Data 9088,916E,0260,916E,0232,916E**  
**Data 02B8,41FA,FE40,2F48,0004,4EAE**  
**Data 01FE,4EAE,025A,43E9,001C,41FA**  
**Data 003C,3018,5340,2458,D5C9,3498**  
**Data 51C8,FFF8,4EAE,028C,1B63,071B**  
**Data 6206,1B45,1B59,2A2C,4A6F,7973**  
**Data 7469,636B,2048,6562,646F,2049**  
**Data 4907,0000,0000,002A,2E2A,0000**

programme qui y  
 sont inscrits.

Pour les heureux  
 possesseurs de  
 Disco-Scopie, voici  
 la méthode à suivre  
 pour patcher vos  
 disquettes.

Démarrer le soft en  
 cliquant sur  
 «SCOPIE.PRГ». Une  
 fois celui-ci chargé,  
 insérez la disquette à  
 patcher et allez dans  
 le menu de lecture  
 et sélectionner  
 l'option «Recherche  
 disque»... Vous  
 verrez une jolie  
 fenêtre apparaître  
 dans laquelle vous  
 trouverez le bouton  
 «Chaîne hexa».  
 Cliquez dessus et  
 entrez votre chaîne.  
 Une fois tapée,  
 cliquez sur le bouton  
 «Valider».  
 L'ordinateur se met

alors à rechercher  
 sur la disquette la  
 chaîne. Une fois  
 trouvée, le message  
 chaîne trouvée  
 apparaît avec  
 l'adresse de celle ci.  
 Cliquez sur le  
 bouton «Editer», et  
 vous verrez

apparaître une page  
 d'édition. Cliquez sur  
 le bouton  
 «insertion», un  
 nouvel icône  
 apparaît.  
 Cliquez sur le  
 bouton «Hexa».  
 Déplacez le curseur  
 jusqu'à l'adresse qui  
 vous a été donnée  
 lors de la recherche.  
 Modifier les octets,  
 et appuyez sur la  
 touche «CLR HOME»  
 (surtout pas  
 «RETURN»!).  
 Allez dans le menu  
 écriture.  
 Sélectionnez secteur  
 et validez l'écriture.

Voilà, maintenant  
 votre disquette est  
 patchée et vous  
 pouvez éteindre  
 votre bécane pour  
 délirer avec les vies  
 infinies de  
 JOYSTICK.

#### **DISK DOCTOR**

Cet utilitaire sert  
 aussi à éditer une  
 disquette, c'est à dire  
 qu'il peut lire les  
 morceaux de  
 programme qui y  
 sont inscrits.

Tout comme MUTIL,  
 il est assez répandu,  
 et vous servira aussi  
 à utiliser les patchs  
 du canard le plus  
 bô. Pour vous en  
 servir, suivez le  
 guide...

Charger DISK  
 DOCTOR, mettre la  
 disquette\* à éditer  
 dans le lecteur. Allez  
 dans le menu «FILE»,

Choisir l'option  
 «OPEN DISK»,  
 Sélectionnez le  
 drive.

Dans le menu  
 «MOVE», choisir  
 l'option «SEARCH».  
 Entrer la chaîne  
 hexadécimale à  
 rechercher, et une  
 fois la chaîne  
 trouvée, modifier les  
 valeurs.

Aller dans le menu  
 «SECTOR» et choisir  
 l'option «WRITE  
 SECTOR TO DISK».  
 Voilà, maintenant  
 éclatez-vous!

La ruse du grand  
 patcheur : Si vous  
 n'arrivez pas à éditer  
 une disquette à  
 cause de sa  
 protection ou plus  
 précisément celle  
 du BOOT SECTEUR,  
 vous pouvez  
 formater une  
 disquette vierge en  
 simple face 11  
 secteurs, et au lieu  
 de mettre la  
 disquette avec le jeu,  
 vous mettrez celle-ci  
 juste le temps de lire  
 la première piste et  
 une fois fait, vous la  
 remplacez par la  
 disquette\* du jeu. Si  
 l'ordinateur vous dit  
 «secteur non trouvé»  
 ou un message du  
 même genre,  
 réessayez en mettant  
 10 secteurs au  
 formatage et si ça  
 ne marche toujours  
 pas essayez avec 9  
 secteurs. Si vous n'y  
 arrivez toujours pas,  
 soit vous n'avez pas  
 de chance, soit votre  
 éditeur de secteur  
 n'est pas assez  
 performant)

#### **MÉTHODES POUR UTILISER NOS LISTINGS**

Pour utiliser nos  
 listings, il suffit de  
 charger votre BASIC,  
 et de le taper. Il y a  
 évidemment

différents basic, le  
 GFA et le ST BASIC  
 qui est fourni avec  
 votre ATARI ST.

LE GFA ne nécessite  
 pas de numero  
 devant chaque ligne  
 et chaque instruction  
 est sur une ligne.  
 Le ST BASIC  
 nécessite des  
 numéros de lignes. Il  
 est possible de  
 mettre plusieurs  
 instructions sur la  
 même ligne en les  
 séparant avec le  
 signe “;”.

Voilà, maintenant il  
 faut taper le listing et  
 ensuite, le  
 sauvegarder sous un  
 nom ( de préférence  
 celui du jeu, histoire  
 de vous y retrouver  
 pas comme  
 DANBOSS), ensuite  
 vous l'exécuterez par  
 l'instruction «RUN»,  
 Après avoir mis la  
 disquette\* bien  
 évidemment.  
 Pour certains listings  
 il faut utiliser une  
 disquette vierge  
 donc dans ces cas là,  
 ne mettez surtout  
 pas votre disquette\*  
 mais une disquette  
 vierge.

Donc suivant le cas,  
 le listing vous  
 générera un fichier  
 “.PRГ” qui devra  
 être exécuté à partir  
 du GEM où même  
 qui sera dans un  
 répertoire «AUTO»,  
 auquel cas il ne  
 faudra pas le lancer  
 en double cliquant  
 mais en rebootant,  
 avec cette disquette.

\* La disquette ne doit  
 pas être forcément  
 l'original!!!, mais de  
 préférence une  
 sauvegarde. Si vous  
 détériorez la  
 sauvegarde vous  
 pourrez à nouveau  
 faire une sauvegarde  
 de l'original et  
 recommencer...



1942	C64	11	AVENGER	CPC	25	BUBBLE GHOST	CPC	47	DOUBLE DETENTE	CPC	74
1942	SPECTRUM	11	AVENGER	MSX	25	BUBBLE GHOST	ST	47	DOUBLE DETENTE	ST	74
1943	C64	12	AVENGER	SPECTRUM	25	BUBBLER	CPC	48	DOUBLE DRAGON	AMIGA	77
1943	CPC	12	BAAL	AMIGA	44	BUGGY BOY	C64	42	DOUBLE DRAGON	C64	77
1943	SPECTRUM	12	BAAL	ST	44	BUGGY BOY	CPC	42	DOUBLE DRAGON	CPC	77
1943	ST	12	BAAL	TOUS	45	BUGGY BOY	SPECTRUM	42	DOUBLE DRAGON	SPECTRUM	77
10 TH FRAME	C64	11	BACK TO REALITY	C64	29	BUGGY BOY	ST	42	DOUBLE DRAGON	ST	77
10 TH FRAME	ST	11	BACK TO REALITY	CPC	29	BUMPY	CPC	42	DOUBLE DRAGON II	TOUS	68
3D FIGHT	CPC	11	BACKLASH	AMIGA	29	BUTCHER HILL	CPC	36	DRAGON'S LAIR	AMIGA	81
3D STARFIGHTER	CPC	11	BACKLASH	ST	29	BUTCHER HILL	SPECTRUM	36	DRAGON'S LAIR	AMIGA	81
3D STARSTRIKE	CPC	11	BACTRON	CPC	30	CABAL	TOUS	65	DRAGON'S LAIR	ST	81
4*4 OFF ROAD			BADCAT	CPC	29	CALIFORNIA GAMES	PC	56	DRAGONNINJA	AMIGA	79
RACING	CPC	11	BADCAT	ST	29	CAPTAIN BLOOD	ST	64	DRAGONNINJA	C64	79
5ème AXE			BALL BREAKER	CPC	30	CAPTAIN BLOOD	TOUS	65	DRAGONNINJA	CPC	78
720°	C64	10	BALL CRAZY	C64	32	CARRIER COMMAND	AMIGA	51	DRAGONNINJA	SPECTRUM	79
720°	CPC	10	BALL CRAZY	CPC	32	CARRIER COMMAND	ST	51	DRAKKHEN	AMIGA	83
720°	SPECTRUM	10	BALLISTIX	ST	30	CASTLE WARRIOR	ST	56	DRAKKHEN	ST	83
A.M.C.	AMIGA	26	BANGKOK KNIGHTS	C64	30	CAULDRON II	CPC	51	DRILLER	AMIGA	70
A.P.B.	CPC	16	BANK BUSTER II	ST	34	CAULDRON II	SPECTRUM	51	DRILLER	CPC	70
A320	CPC	13	BANKBUSTER	CPC	30	CHALLENGE DES			DRILLER	CPC	75
AARGH	AMIGA	25	BARBARIAN	C64	31	GOBOTS	C64	56	DRILLER	CPC	76
ACADEMY	CPC	25	BARBARIAN	CPC	31	CHALLENGE DES			DRILLER	SPECTRUM	75
ACADEMY	SPECTRUM	25	BARBARIAN	SPECTRUM	31	GOBOTS	CPC	56	DRILLER	ST	76
ACE	C64	25	BARBARIAN II	C64	32	CHAMPIONSHIP			DRUID	CPC	69
ACTION BICKER	C64	14	BARBARIAN II	CPC	32	WRESTLING	C64	57	DRUID II	CPC	69
ACTION FIGHTER	AMIGA	16	BARBARIAN II	SPECTRUM	32	CHAOS STRIKES BACK	ST	60	DRUID II	SPECTRUM	69
ACTION FIGHTER	AMIGA	26	BARBARIAN SPY	ST	30	CHAOS STRIKES BACK	ST	61	DRUID II	TOUS	82
ACTION FIGHTER	CPC	26	BARD'S TALE	APPLE	30	CHARLY DIAMS	CPC	54	DUNGEON MASTER	ST	72
ACTION FIGHTER	ST	26	BARD'S TALE	SPECTRUM	30	CHICAGO'S 90	CPC	52	DUNGEON MASTER	ST	73
ADDICTABALL	AMIGA	14	BASIL	CPC	33	CHRONOS	CPC	52	DYNAMITE DUX	CPC	69
ADDICTABALL	C64	14	BASIL	SPECTRUM	33	CHUCKYEGGS II	C64	51	EAGLE'S RIDER	CPC	86
ADDICTABALL	MSX	14	BASKET MASTER	CPC	43	CHUCKYEGGS II	ST	51	EDEN BLUES	CPC	87
ADDICTABALL	ST	14	BASKET MASTER	SPECTRUM	43	CITADEL	C64	52	ELEVATOR ACTION	C64	85
ADVANCED PINBALL			BATMAN	C64	40	CLASSIQUES II	CPC	54	ELEVATOR ACTION	CPC	85
SIMULATOR	SPECTRUM	16	BATMAN	CPC	40	CLEVER & SMART	CPC	53	ELIMINATOR	AMIGA	85
ADVANCED RUGBY			BATMAN	MSX	40	CLEVER & SMART	SPECTRUM	53	ELIMINATOR	C64	85
SIMULATOR	ST	14	BATMAN	SPECTRUM	40	COBRA	C64	59	ELIMINATOR	ST	85
AFTER BURNER	AMIGA	15	BATMAN (contre le Joker)	CPC	37	COBRA	CPC	59	ELIMINATOR	TOUS	88
AFTER BURNER	C64	15	BATMAN (contre le Joker)	ST	37	COLORADO	AMIGA	55	ELITE	AMIGA	87
AFTER BURNER	CPC	14	BATMAN (contre le Joker)	TOUS	37	COLORADO	ST	55	ELITE	C64	87
AFTER BURNER	CPC	15	BATMAN (contre le Joker)	TOUS	39	COMBAT LYNX	CPC	54	ELITE	CPC	87
AFTER BURNER	ST	15	BATMAN (The movie)	AMIGA	40	COMBAT SCHOOL	C64	52	ELITE	ST	87
AFTER THE WAR	CPC	16	BATMAN (The movie)	C64	40	COMBAT SCHOOL	CPC	52	EMMANUEL	AMIGA	84
AIRBALL	AMIGA	16	BATMAN (The movie)	CPC	40	COMMANDO	SPECTRUM	54	EMPIRE STRIKES BACK	AMIGA	84
AIRBORNE RANGER	C64	17	BATMAN (The movie)	ST	40	COSMIC PIRATE	AMIGA	54	EMPIRE STRIKES BACK	C64	84
AIRWOLF II	C64	16	BATMAN (The movie)	TOUS	38	COSMIC PIRATE	ST	54	EMPIRE STRIKES BACK	CPC	84
AIRWOLF II	CPC	16	BATTLESHIP CLAPTON	MSX	33	CRAFTON & XUNK	CPC	56	ENDURO RACER	C64	85
AIRWOLF II	SPECTRUM	16	BATTY	CPC	44	CRAZY CARS	AMIGA	53	ENDURO RACER	CPC	85
AIRWOLF II	SPECTRUM	17	BATTY	SPECTRUM	44	CRAZY CARS	C64	53	ENDURO RACER	SPECTRUM	85
ALBEDO	ST	17	BEACH HEAD	CPC	34	CRAZY CARS	CPC	53	ENDURO RACER	ST	85
ALIEN SYNDROME	AMIGA	18	BEACH VOLLEY	AMIGA	33	CRAZY CARS	ST	53	ENDURO RACER	THOMSON	85
ALIEN SYNDROME	C64	18	BEAM	AMIGA	48	CRAZY CARS II	AMIGA	59	EQUINOX	C64	86
ALIEN SYNDROME	CPC	18	BEAM	C64	48	CRAZY CARS II	CPC	59	EQUINOX	CPC	86
ALIEN SYNDROME	ST	18	BEDLAM	CPC	50	CRAZY CARS II	ST	59	EQUINOX	SPECTRUM	86
ALIENS	C64	17	BETTER DEAD			CRYSTAL CASTLE	C64	54	EXOLON	C64	86
ALIENS	CPC	17	THAN ALIEN	AMIGA	47	CRYSTAL CASTLE	ST	54	EXOLON	CPC	86
ALPHAKOR	CPC	27	BETTER DEAD			CUSTODIAN	ST	56	EXOLON	SPECTRUM	86
ALPHAKOR	CPC	28	THAN ALIEN	ST	47	CYBERMIND	ST	54	EXOLON	ST	86
ALTAIR	ST	19	BEYOND THE ICE			CYBERNOID	AMIGA	57	EXPRESS RAIDER	SPECTRUM	87
AMAUROTE	C64	19	PALACE	AMIGA	43	CYBERNOID	C64	57	EYE OF HORUS	ST	85
AMAUROTE	CPC	19	BEYOND THE ICE			CYBERNOID	CPC	57	FAIRLIGHT	C64	89
AMAUROTE	SPECTRUM	19	PALACE	C64	43	CYBERNOID	SPECTRUM	57	FAIRLIGHT	CPC	89
ANARCHY	C64	19	BEYOND THE ICE			CYBERNOID	ST	57	FALCON	AMIGA	90
ANARCHY	SPECTRUM	19	PALACE	CPC	43	CYBERNOID	TOUS	57	FALCON	ST	90
ANDROID	CPC	19	BEYOND THE ICE			CYBERNOID	TOUS	58	FEARY TALE		
ANDY CAP	CPC	19	PALACE	SPECTRUM	43	CYBERNOID II	AMIGA	62	ADVENTURE	AMIGA	89
ANGE DE CRYSTAL	CPC	17	BEYOND THE ICE			CYBERNOID II	C64	62	FER & FLAMME	CPC	90
ANTIRIAD	CPC	19	PALACE	ST	43	CYBERNOID II	CPC	62	FERNANDEZ MUST DIE	AMIGA	90
ANTIRIAD	SPECTRUM	19	BIGGLES	C64	34	CYBERNOID II	SPECTRUM	62	FERNANDEZ MUST DIE	CPC	90
APPRENTICE	CPC	16	BIGGLES	CPC	34	CYBERNOID II	ST	62	FERNANDEZ MUST DIE	ST	90
ARCADE FLIGHT	CPC	19	BILLY LA BANLIEUE II	CPC	44	CYBERNOID II	TOUS	63	FETICHE MAYA	TOUS	97
ARCHIPELAGOS	PC	19	BIO CHALLENGE	ST	47	DANDARE	C64	67	FIGHTER BOMBER	TOUS	98
ARCHIPELAGOS	ST	19	BIONIC COMMANDO	AMIGA	41	DANDARE	CPC	67	FIRE & FORGET	CPC	92
ARKANOID	AMIGA	20	BIONIC COMMANDO	C64	41	DANDARE	SPECTRUM	67	FIRE & FORGET	ST	92
ARKANOID	C64	20	BIONIC COMMANDO	CPC	41	DANDARE II	C64	67	FIRE AND BRIMSTONE	AMIGA	101
ARKANOID	CPC	20	BIONIC COMMANDO	SPECTRUM	41	DANDARE II	SPECTRUM	67	FIRE AND BRIMSTONE	AMIGA	102
ARKANOID	MSX	20	BIONIC COMMANDO	ST	42	DARK FUSION	CPC	66	FIRE AND BRIMSTONE	AMIGA	103
ARKANOID	SPECTRUM	20	BIVOUAC	CPC	48	DARK FUSION	CPC	66	FIRE AND BRIMSTONE	AMIGA	104
ARKANOID	ST	20	BIVOUAC	PC	50	DARK FUSION	SPECTRUM	66	FIRE AND BRIMSTONE	AMIGA	105
ARKANOID	THOMSON	20	BIVOUAC	ST	48	DARK SIDE	CPC	70	FIRE AND BRIMSTONE	ST	101
ARKANOID II	AMIGA	21	BLASTEROIDS	AMIGA	48	DEATH WISH III	C64	70	FIRE AND BRIMSTONE	ST	102
ARKANOID II	C64	21	BLASTEROIDS	CPC	48	DEATH WISH III	CPC	70	FIRE AND BRIMSTONE	ST	103
ARKANOID II	CPC	21	BLASTEROIDS	ST	48	DEATH WISH III	MSX	70	FIRE AND BRIMSTONE	ST	104
ARKANOID II	MSX	22	BLOOD MONEY	AMIGA	48	DEATH WISH III	SPECTRUM	70	FIRE AND BRIMSTONE	ST	105
ARKANOID II	SPECTRUM	21	BMX FREESTYLE	CPC	48	DEEP	C64	72	FIRELORD	C64	92
ARKANOID II	ST	21	BMX SIMULATOR	C64	46	DEEP	CPC	72	FIRELORD	CPC	92
ARKANOID II	ST	22	BMX SIMULATOR	CPC	46	DEEP	CPC	73	FISH	AMIGA	100
ARMALYTE	C64	16	BMX SIMULATOR	ST	46	DEEP STRIKE	CPC	70	FISH	ST	100
ARMY MOVES	C64	23	BOB WINNER	CPC	34	DEFENDER OF			FLIGHT SIMULATOR II	ST	90
ARMY MOVES	CPC	23	BOBUZAL	C64	34	THE CROWN	AMIGA	80	FLINGSTONES	C64	89
ARMY MOVES	MSX	23	BOBUZAL	ST	34	DEFENDER OF			FLINGSTONES	CPC	89
ARMY MOVES	SPECTRUM	23	BOMB FUSION	ST	34	THE CROWN	ST	80	FLY SPY	CPC	92
ARMY MOVES	ST	23	BOMB JACK	C64	35	DEFLEKTOR	C64	69	FLYING SHARK	C64	95
ARTIC FOX	CPC	23	BOMB JACK	SPECTRUM	35	DEFLEKTOR	CPC	69	FLYING SHARK	CPC	95
ARTIC FOX	SPECTRUM	23	BOMB JACK	ST	35	DEFLEKTOR	SPECTRUM	69	FLYING SHARK	SPECTRUM	95
ARTURA	CPC	24	BOMB JACK II	C64	34	DEFLEKTOR	ST	69	FLYING SHARK	ST	95
ARTURA	ST	24	BOMB JACK II	CPC	34	DENARIS	AMIGA	67	FOFT	ST	91
ASPHALT	CPC	24	BONE CRUNCHER	AMIGA	35	DENARIS	C64	67	FONDATION WASTE	ST	91
ASTERIX	CPC	24	BONY BEARING	C64	47	DIZZY	C64	79	FOOTBALLER OF THE		
ASTERIX	SPECTRUM	24	BOY RACER	CPC	34	DIZZY	CPC	79	YEAR	TOUS	99
ATAX	ST	24	BRAINACHE	CPC	36	DOGS OF WAR	ST	67	FORGOTTEN WORLDS	AMIGA	94
ATV SIMULATOR	C64	25	BRAVESTARR	C64	35	DOMINATOR	AMIGA	71	FORGOTTEN WORLDS	C64	92
ATV SIMULATOR	CPC	25	BRAVESTARR	CPC	35	DOMINATOR	C64	71	FORGOTTEN WORLDS	CPC	94
AU REVOIR MONTHY	C64	24	BUBBLE BOBBLE	AMIGA	46	DOMINATOR	CPC	71	FORGOTTEN WORLDS	ST	94
AU REVOIR MONTHY	MSX	24	BUBBLE BOBBLE	C64	46	DOMINATOR	ST	71	FORGOTTEN WORLDS	TOUS	93
AU REVOIR MONTHY	SPECTRUM	24	BUBBLE BOBBLE	ST	46	DOUBLE DETENTE	AMIGA	74	FRED (Sir)	ST	99
AVENGER	C64	25	BUBBLE GHOST	C64	47	DOUBLE DETENTE	C64	74	FREDDY HARDEST	C64	96



FREDDY HARDEST	CPC	96	HERCULES	C64	125	LEISURE SUIT LARRY II	TOUS	158
FREDDY HARDEST	SPECTRUM	96	HERO'S QUEST	AMIGA	126	LEONARDO	AMIGA	151
FRIGHT NIGHT	AMIGA	90	HERO'S QUEST	PC	126	LEONARDO	C64	151
FRUIT MACHINE			HERO'S QUEST	ST	126	LEONARDO	CPC	151
SIMULATOR	C64	91	HEROES OF THE LANCE	CPC	124	LES PORTES TU TEMPS	AMIGA	159
FRUIT MACHINE			HEROES OF THE LANCE		124	LES PORTES TU TEMPS	AMIGA	160
SIMULATOR	CPC	91	HIGHWAY ENCOUNTER	C64	124	LES PORTES TU TEMPS	ST	159
FRUIT MACHINE			HIGHWAY ENCOUNTER	CPC	124	LES PORTES TU TEMPS	ST	160
SIMULATOR	SPECTRUM	91	HIGHWAY PATROL	CPC	122	LEVIATHAN	C64	150
FUSION	AMIGA	91	HOLLYWOOD POKER	AMIGA	125	LEVIATHAN	ST	150
FUSION	ST	91	HOLLYWOOD POKER	C64	125	LICENCE TO KILL	AMIGA	157
FUSION	ST	91	HOPPING' MAD	C64	122	LICENCE TO KILL	CPC	157
FUSION II	CPC	91	HOPPING' MAD	CPC	122	LICENCE TO KILL	PC	157
FUTURE KNIGHT	C64	90	HOT SHOT	CPC	122	LICENCE TO KILL	ST	157
FUTURE KNIGHT	SPECTRUM	90	HUMPHREY	CPC	124	LITTLE COMPUTER		
GABRIELLE	CPC	106	HUNCHBACK II	CPC	122	PEOPLE	C64	150
GALACTIC			HYDROFOOL	CPC	124	LIVE AND LET DIE	AMIGA	149
CONQUEROR	AMIGA	106	HYPERDOME	AMIGA	124	LIVE AND LET DIE	C64	149
GALACTIC			HYPERDOME	ST	124	LIVE AND LET DIE	CPC	149
CONQUEROR	CPC	106	HYPERDOME	ST	124	LIVE AND LET DIE	ST	149
GAME OVER	C64	114	I BALL	C64	129	LIVING DAYLIGHT	C64	150
GAME OVER	SPECTRUM	114	I BALL II	C64	129	LIVING DAYLIGHT	C64	151
GAME OVER	THOMSON	114	I BALL II	CPC	129	LIVING DAYLIGHT	CPC	150
GAME OVER II	CPC	107	IKARI WARRIORS	AMIGA	129	LIVING DAYLIGHT	CPC	151
GAME OVER II	SPECTRUM	107	IKARI WARRIORS	C64	129	LIVING DAYLIGHT	ST	151
GAME OVER II	ST	107	IKARI WARRIORS	CPC	129	LIVING DAYLIGHT	ST	151
GARFIELD	C64	106	IKARI WARRIORS	ST	129	LOMBARD RAC RALLY	AMIGA	152
GARFIELD	CPC	106	IKARI WARRIORS	TOUS	128	LOMBARD RAC RALLY	ST	152
GARFIELD	SPECTRUM	106	IMPACT	AMIGA	129	LOOM	PC	156
GAUNTLET	C64	115	IMPOSSABALL	CPC	127			
GAUNTLET	CPC	115	IMPOSSIBLE MISSION II	C64	129			
GAUNTLET	MSX	115	INDIANA JONES	AMIGA	130			
GAUNTLET	SPECTRUM	115	INDIANA JONES	CPC	130			
GAUNTLET	ST	115	INDIANA JONES	CPC	131			
GAUNTLET	TOUS	115	INDIANA JONES	ST	130			
GAUNTLET II	AMIGA	116	INDIANA JONES	ST	131			
GAUNTLET II	C64	116	INDY ADVENTURE	AMIGA	134			
GAUNTLET II	CPC	116	INDY ADVENTURE	ST	134			
GAUNTLET II	ST	116	INFESTATION	AMIGA	136			
GEE BEE AIR RALLY	CPC	107	INFESTATION	ST	136			
GEE BEE AIR RALLY	SPECTRUM	107	INSANITY FIGHT	AMIGA	129			
GEMINI WINGS	C64	118	INSIDE OUTING	C64	132			
GEMINI WINGS	CPC	118	INSIDE OUTING	CPC	132			
GHOST HUNTER	C64	109	INTERCEPTOR	AMIGA	133			
GHOST HUNTER	CPC	109	INTERNATIONAL					
GHOSTBUSTERS	C64	106	KARATE +	C64	132			
GHOSTS'N'GOBLINS	CPC	109	INTERNATIONAL					
GHOSTS'N'GOBLINS	SPECTRUM	109	KARATE +	CPC	132			
GHOULS'N' GHOSTS	TOUS	119	INTERPHASE	TOUS	135			
GHOULS'N' GHOSTS	TOUS	120	INTERPHASE	TOUS	136			
GIGANOID	AMIGA	116	INTO THE EAGLE'S					
GIGANOID	ST	116	NEST	C64	138			
GLIDER	CPC	112	INTO THE EAGLE'S					
GODEN PATH	ST	107	NEST	CPC	138			
GOLD RUNNER	AMIGA	109	INTO THE EAGLE'S	SPECTRUM	138			
GOLD RUNNER	ST	109	NEST					
GOLD RUNNER II	ST	118	INTO THE EAGLE'S	ST	138			
GOLD RUSH	TOUS	117	NEST					
GOODY	MSX	112	INTO THE EAGLE'S					
GOONIES	C64	112	NEST	TOUS	138			
GOONIES	SPECTRUM	112	IRON LORD	TOUS	133			
GOTHIK	CPC	112	ISS	C64	132			
GOTHIK	SPECTRUM	112	ISS	CPC	132			
GRAND PRIX			JACK THE NIPPER	C64	140			
SIMULATOR	C64	112	JACK THE NIPPER	CPC	140			
GRAND PRIX			JACK THE NIPPER	TOUS	138			
SIMULATOR	CPC	112	JACK THE NIPPER II	C64	140			
GRAND PRIX			JACK THE NIPPER II	CPC	140			
SIMULATOR II	CPC	107	JACKAL	CPC	141			
GRAVITY FORCE	AMIGA	112	JAIL BREAK	CPC	141			
GREAT ESCAPE	SPECTRUM	116	JEANNE D'ARC	AMIGA	143			
GREAT ESCAPE	TOUS	116	JEANNE D'ARC	ST	142			
GREAT GIANA SISTERS	AMIGA	114	JET BIKE SIMULATOR	CPC	141			
GREAT GIANA SISTERS	C64	114	JINKS	C64	141			
GREEN BERET	CPC	114	JINKS	CPC	141			
GRID RUNNER	ST	108	JOE BLADE	ST	141			
GROWTH	ST	109	JOE BLADE II	CPC	142			
GRYZOR	C64	109	KARNOV	C64	144			
GRYZOR	CPC	109	KARNOV	CPC	144			
GRYZOR	PC	109	KINETIK	CPC	146			
GRYZOR	SPECTRUM	109	KING OF CHICAGO	AMIGA	145			
GRYZOR	TOUS	110	KING QUEST IV	TOUS	145			
GRYZOR	TOUS	111	KRAKOUT	C64	144			
GUERRILLA WAR	C64	113	KRAKOUT	CPC	144			
GUERRILLA WAR	CPC	113	KRAKOUT	THOMSON	144			
GUERRILLA WAR	SPECTRUM	113	KRYPTON EGG	ST	145			
GUILD OF THIEVES	AMIGA	114	KRYSTAL	TOUS	148			
GUNSHIP	C64	113	KULT	ST	146			
GUNSHIP	CPC	113	KULT	ST	147			
GUNSHIP	PC	113	KUNG FU MASTER	CPC	145			
GUNSMOKE	CPC	108	L'ILE	CPC	137			
GUNSMOKE	MSX	108	LAST DUEL	CPC	151			
GUNSTAR	C64	107	LAST DUEL	CPC	152			
GUNSTAR	SPECTRUM	107	LAST MISSION	C64	150			
GUTZ	C64	117	LAST MISSION	CPC	150			
H.A.T.E.	C64	121	LAST NINJA	APPLE	150			
H.A.T.E.	CPC	121	LAST NINJA	C64	150			
HADES NEBULA	ST	122	LAST NINJA II	CPC	153			
HARRY & HARRY	CPC	122	LAST NINJA II	CPC	154			
HAWKEYE	AMIGA	123	LAZER TAG	C64	155			
HAWKEYE	C64	123	LAZER TAG	CPC	155			
HAWKEYE	ST	123	LEATHERNECK	ST	151			
HEAD OVER HEALS	C64	123	LED STORM	AMIGA	153			
HEAD OVER HEALS	CPC	123	LED STORM	C64	153			
HELLFIRE	C64	123	LED STORM	CPC	153			
HELLFIRE	ST	123	LED STORM	CPC	154			
HELTOR SKELTER	ST	122	LEGEND OF DJEL	TOUS	161			
			LEISURE SUIT LARRY II	ST	158			

**L'INDEX  
DES SOFTS  
CONSOLES  
EST EN  
PAGE 179**

**X  
F  
E  
D  
I  
N  
E**





## 720°

```
1 'Vies infinies sur 720° version Disquette
10 Y=0:RESTORE 30:FOR X=&4200 TO &4386:READ A:Y=Y+A:POKE X,A:NEXT
20 IF Y=37465 THEN 250 ELSE PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
30 DATA 254,0,32,3,195,59,67,254,1,32,7,221,54,15,246,14,16,201,254,2
40 DATA 32,7,221,54,12,249,14,13,201,254,3,32,15,221,54,30,233,221,126
50 DATA 12,214,16,221,119,12,14,31,201,254,4,32,7,221,54,17,246,14,18
60 DATA 201,254,5,32,7,221,54,16,246,14,17,201,254,6,32,7,221,54,13
70 DATA 248,14,14,201,254,7,32,7,221,54,27,238,14,28,201,254,8,32,7
80 DATA 221,54,14,247,14,15,201,254,9,32,7,221,54,35,192,14,36,201,254
90 DATA 10,32,19,221,229,225,17,6,0,25,124,214,16,221,117,21,221,119
100 DATA 22,14,23,201,254,11,32,19,221,229,225,17,6,0,25,124,214,16,221
110 DATA 117,20,221,119,21,14,22,201,254,12,32,19,221,229,225,17,7,0,25
120 DATA 124,214,16,221,117,16,221,119,17,14,18,201,254,13,32,15,221
130 DATA 126,3,214,16,221,119,3,221,54,26,233,14,27,201,221,54,29,32
140 DATA 221,54,30,235,14,31,201,243,33,57,125,17,57,93,0,1,0,13,237
150 DATA 176,33,54,109,17,55,109,1,0,16,54,0,237,176,54,195,35,54,52,35
160 DATA 54,67,33,213,66,17,57,109,1,13,0,237,176,33,64,109,54,235,33
170 DATA 80,125,17,80,109,1,21,0,237,176,33,255,64,221,33,88,125,35,229
180 DATA 126,205,0,66,221,229,225,93,124,214,16,87,6,0,221,9,237,176
190 DATA 237,115,0,64,195,57,109,237,123,0,64,225,24,222,225,237,75,2
200 DATA 64,217,195,137,190,34,215,66,124,214,16,103,34,251,66,34,50,67
210 DATA 229,124,214,16,103,34,218,66,225,43,43,43,34,227,66,35,34,230
220 DATA 66,17,9,0,25,34,3,67,17,16,0,25,34,11,67,17,0,16,25,34,8,67,17
230 DATA 8,0,25,34,23,67,243,217,237,67,2,64,201
250 Y=0:X=&4100:RESTORE 290:WHILE AS<>"00"
260 READ AS:Y=Y+VAL("&"+AS):POKE X,VAL("&"+LEFT$(AS,1))
270 POKE X+1,VAL("&"+RIGHT$(AS,1)):X=X+2:WEND
280 IF Y=1984 THEN 300:PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
290 DATA 18,65,BD,91,B3,21,34,D1,CE,25,4B,7A,54,91,54,1A,61,B0,00
300 Y=0:RESTORE 330:FOR X=&BE80 TO &BE99
310 READ A:POKE X,A:Y=Y+A:NEXT
320 IF Y=3034 THEN 350:PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
330 DATA 33,65,114,205,68,67,195,213,66,33,146,190,34,195,119,195,210,117,33
340 DATA 184,128,54,0,195,160,15
350 MEMORY &1FFF:LOAD"DISK"
360 MODE 1:PRINT"PATIENCE JE REFLECHI !"
370 CALL &BE80
```

CPC

```
1 REM Temps et tickets infinis sur 720°
10 FOR I=1536 TO 1600:READ A:POKE I,A-5:NEXT:POKE 157,128:SYS 1536
20 DATA 37,109,230,174,21,146,61,13,174,11,146,62,13,81,21,13,174
30 DATA 34,146,47,6,174,11,146,48,6,81,5,6,174,47,146,229,9,174,11
40 DATA 11,146,230,9,81,5,9,174,178,146,33,34,146,94,36,146,248,37
50 DATA 146,24,39,146,221,26,146,118,37,81,85,13
```

C64

● Pour pouvoir acheter tout ce que tu veux :

POKE 11820,173

POKE 7672,240

POKE 7673,42

POKE 8224,208

POKE 8225,42

POKE 8582,240

POKE 8583,42

POKE 8878,240

Pour avoir du temps infini :

POKE 5592,173

POKE 7452,173

POKE 8025,173

POKE 8435,173

C64

SPECTRUM

● POKE 41918,0

Et un petit poke de (Stéphane DA SILVA GOMES)



## 4X4 OF ROAD RACING CPC

● Vies infinies : rechercher les octets 21 A4 1C 35 F2 et les remplacer par 21 A4 1C 00 F2  
POKE &2D3C,0  
(Patrice MAUBERT)

```
10 REM Vies infinies sur 4x4 OFFROAD RACING version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &7000:MODE 1:BORDER 0:L=100
40 FOR N=&77B8 TO &7A3A:READ A$:A=VAL("&"+A$):B=B+1
50 IF B<17 THEN POKE N,A:S=S+A+255*(S+A>255):GOTO 80
60 IF S<>A THEN PRINT"ERREUR LIGNE";L:END
70 S=0:B=0:N=N-1:L=L+10
80 NEXT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":OUT &FA7E,1
90 PRINT"PUIS PRESSEZ UNE TOUCHE...":CALL &BB06:MODE 0
100 CALL &77B8
110 DATA F3,DD,21,1F,7A,DD,66,00,DD,23,DD,6E,00,DD,23,22,41
120 DATA 0C,7A,5D,CD,E3,78,21,06,7A,35,CA,73,78,DD,7E,00,F7
130 DATA 32,5F,78,DD,23,DD,7E,00,32,4A,78,DD,23,DD,7E,00,B9
140 DATA 32,51,78,32,62,78,DD,23,DD,23,DD,23,DD,3C,6F,79,22,E4
150 DATA FE,79,ED,43,FC,79,E5,21,00,00,59,50,A7,06,09,CB,53
160 DATA 1A,CB,1B,CB,1C,CB,1D,10,F6,06,07,A7,CB,1C,CB,1D,5E
170 DATA 10,F9,22,01,7A,43,E1,78,32,00,7A,B7,28,07,C5,CD,6C
180 DATA 7A,78,C1,10,F9,ED,5B,01,7A,7A,B3,28,0D,ED,53,03,2B
190 DATA 7A,CD,7A,78,21,FF,FF,22,03,7A,2A,FE,79,ED,5B,FC,E4
200 DATA 79,06,00,D5,E5,19,2B,7E,EE,22,4F,A8,41,77,2B,1B,06
210 DATA 7A,B3,20,F3,E1,D1,06,00,7E,EE,22,4F,A8,41,77,23,5F
220 DATA 1B,7A,B3,20,F3,CD,A3,79,C3,CE,77,AF,32,3C,2D,C3,61
230 DATA 31,23,3A,0D,7A,C6,C1,4F,3A,0C,7A,47,CD,A6,78,D2,B5
240 DATA BA,77,3A,0D,7A,3C,32,0D,7A,FE,0A,C0,E5,AF,32,0D,88
250 DATA 7A,3A,0C,7A,3C,32,0C,7A,5F,CD,E3,78,E1,C9,D5,E5,21
260 DATA 79,32,1A,7A,32,1C,7A,78,32,18,7A,01,7E,FB,21,16,F8
270 DATA 7A,1E,09,CD,03,79,E1,ED,5B,03,7A,CD,23,79,E5,CD,B2
280 DATA 3D,79,E1,D1,3A,0F,7A,FE,40,20,0E,3A,10,7A,FE,80,DF
290 DATA 20,07,3A,11,7A,B7,C0,37,C9,A7,C9,01,7E,FB,3E,0F,A0
300 DATA CD,58,79,AF,CD,58,79,7B,CD,58,79,3E,08,CD,58,79,EF
310 DATA CD,3D,79,3A,0F,7A,E6,20,28,F1,C9,7E,CD,58,79,23,74
320 DATA 1D,20,F8,C9,0C,7E,ED,79,0D,23,ED,78,F2,12,79,E6,ED
330 DATA 20,20,F1,C9,0C,ED,78,77,0D,23,1B,ED,78,F2,23,79,27
340 DATA E6,20,C8,7A,B3,20,ED,0C,ED,78,0D,ED,78,F2,33,79,91
350 DATA E6,20,20,F3,C9,21,0E,7A,ED,78,FE,C0,38,FA,0C,ED,E2
360 DATA 78,0D,77,23,3E,05,3D,20,FD,ED,78,E6,10,20,E9,C9,EF
370 DATA F5,F5,ED,78,87,30,FB,87,30,00,F1,0C,ED,79,0D,3E,6E
380 DATA 05,3D,00,20,FC,F1,C9,DD,6E,00,DD,23,DD,66,00,DD,8A
390 DATA 23,DD,4E,00,DD,23,DD,46,00,DD,23,E5,DD,6E,00,DD,85
400 DATA 23,DD,66,00,DD,23,22,F7,79,E1,DD,7E,00,32,F9,79,DF
410 DATA DD,23,DD,7E,00,32,FA,79,DD,23,C9,3A,FA,79,B7,28,5D
420 DATA 2A,2A,FE,79,E5,ED,5B,FC,79,D5,19,ED,5B,F7,79,A7,C3
430 DATA ED,52,22,F5,79,E5,D1,C1,E1,3A,F9,79,CD,D4,79,2A,21
440 DATA F7,79,22,FC,79,2A,F5,79,22,FE,79,C9,F3,32,DA,79,82
450 DATA 7E,FE,00,28,09,12,13,23,0B,78,B1,20,F3,C9,0B,0B,20
460 DATA C5,23,7E,47,23,7E,12,13,10,FC,C1,18,EA,00,00,00,47
470 DATA 00,00,00,03,00,00,00,00,00,00,FF,FF,00,03,02,08
480 DATA 03,04,05,06,00,00,01,40,80,00,6F,30,D9,01,4C,00,9A
490 DATA 6F,00,D9,02,D9,14,FF,08,0B,DF,60,33,97,E8,D5,1E,34
500 DATA 72,40,F5,40,63,01,CA,37,02,3C,98,10,BB,51,03,61,A7
510 DATA 03,16,01,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,1A
```

## 3D STARSTRIKE CPC

```
10 REM 3D STARSTRIKE VERSION CASSETTE
20 REM DE DIEGO PRADOS
30 MODE 0:MEMORY 5000
40 LOAD"!SETUP.BIN":CALL 36506
50 LOAD"!CODE.BIN":POKE 9271,220+9
55 POKE 15077,190+5:POKE 15078,240+2
60 POKE 15079,50+8:CALL 10140
```

## 3D FIGHT CPC

```
10 REM Vies infinies version K7 & DK
20 OPENOUT "JOY":MEMORY &3E7:CLOSEOUT
30 LOAD "3dfight.bin"
40 POKE &C17,255
50 CALL &5DC0
```

● En édition fichier, on sélectionne le fichier le plus gros en Ko. Les différents blocs apparaissent alors. Pour qu'il n'y ait pas de problème au niveau des versions, il faut sélectionner le troisième bloc, sur la première ligne, en lisant de la gauche vers la droite. Puis en adresse 00AF, remplacer 04 par FF et le tour est joué.  
(Mickaël DUCHENE)

## 3D STARFIGHTER CPC

```
10 REM Vies infinies pour 3D STARFIGHTER
15 REM version Casette de Patrick FUNARO
20 FOR I=&BE00 TO &BE5B
30 READ A:POKE I,A:B=B+A
40 NEXT I
50 IF B<>9269 THEN PRINT "ERREUR":END
60 MEMORY &3000:LOAD"":CALL &BE14
70 DATA 243,221,33,0,191,17,71,0,205
80 DATA 103,187,33,55,190,34,58,191
90 DATA 195,0,191,33,118,58,54,195
100 DATA 35,54,42,35,54,190,33,64
110 DATA 0,229,33,0,187,229,195,75
120 DATA 58,62,69,50,75,0,62,153
130 DATA 50,78,0,243,241,201,33,62
140 DATA 190,229,195,55,189,33,16,154
150 DATA 34,23,127,34,60,127,62,234
160 DATA 50,31,127,50,39,127,62,235
170 DATA 50,27,127,62,0,50,224,126
180 DATA 195,226,131
```

## 5ème AXE CPC

```
10 REM Energie infinie sur 5eme AXE version Disk
20 REM Pour le pack 'MEGAPACK'
30 REM (C) Joystick Hebdo 89 par Patrice Maubert
40 OPENOUT"TB":MEMORY &EFF:CLOSEOUT:LOAD"1:DISC"
50 POKE &5A2F,&9A:CALL &F00
```

## 1942

● Pour avoir les vies infinies:  
POKE 47007,255  
(Xavier TARDY)

SPECTRUM

● Vies infinies:  
POKE 5806,234:  
POKE 5807,234  
Execution:  
SYS 2640

C64

## 10TH FRAME

● Pour avoir l'invulnérabilité et un jeu plus facile:

```
POKE 27018,169
POKE 26088,219
POKE 26089,97
POKE 26121,90
POKE 26122,125
POKE 26121,74
SYS 2512
(Régis LYARD)
```

ST

● Pour faire à tous les coups un "strike":  
Sélectionne le niveau professionnel. Le curseur doit se trouver devant les quilles, entre celles du milieu et la première de droite. Appuie sur le bouton et maintiens la pression tant que la boule n'a pas roulé. Cette manoeuvre te permettra de réaliser le score de 300.

C64



```

10 REM TOUT A L'INFINI POUR 1943
20 REM VERSION SPECTRUM
30 BORDER 0:PAPER 0:INK 7:CLS
40 CLEAR 24999:POKE 23658,8
50 LOAD""SCREEN$
60 LOAD""CODE
70 FOR I=1 TO 3:READ A,B:POKE A,B:NEXT
90 READ C,D:RANDOMIZE USR C
100 DATA 48721,201,53114,0,53158,0,25593,37

```

```

1 REM ENERGIE ET MUNITIONS INFINIES
2 REM POUR 1943 VERSION COMMODORE
10 B=0:FOR I= 1348 TO 1388 :READ A:B=B+A:POKE I,A-5:NEXT
20 IF B<> 3882 THEN PRINT "Erreur dans les datas":END
30 SYS 544
40 DATA 37,91,250,174,13,146,213,13,174,63
50 DATA 146,214,13,81,21,13,174,66,146,70
60 DATA 36,174,7,146,71,36,81,5,36,174
70 DATA 194,146,53,141,81,5,133,79,73,88
80 DATA 74,79,89

```

```

10 REM Vies infinies pour 1943
20 FOR I=0 TO 39:READ C:A=C-10:POKE I+44,A
30 B=B+A:NEXT I
40 IF B<>3677 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
60 PRINT "METTEZ VOTRE ORIGINAL ET APPUYER SUR RETURN"
70 INPUT A$
80 SYS 544
90 DATA 42,96,255,179,18,151,218,18,179,68,151,219,18
100 DATA 86,26,18,179,71,151,75,41,179,12,151,76,41,86
110 DATA 10,41,179,199,151,58,146,86,10,138,84,78,93

```

● Pour avoir les vies infinies:  
POKE &7A21,0  
Pour avoir les loopings infinis:  
POKE &89CB,0  
(Patrice MAUBERT)

● Pour que votre avion dure plus longtemps, prenez l'option deux joueurs, ainsi les avions ennemis tireront sur l'avion N°2 et beaucoup moins sur vous. Vous pourrez ainsi, vous chargez de les descendre sans trop de problèmes. (XIRADAKIS)

Tape ce listing en STOS BASIC.

1 REM Vies infinies et bombes illimitées pour 1943  
3 REM de Frédéric PAUCHET  
10 KEY OFF : HIDE : CLS  
20 PRINT "1943" ST

```

100 AS=SPACES$(53645)
110 AD=VARPTR(AS) : AF=AD+53645
120 BLOAD "SND1.PIN",AD
130 LOCATE 2,7 : PRINT "SMART BOMBES ILLIMITEES ? ";
135 AS=INKEY$ : IF AS="" THEN 135
140 AS=UPPER$(AS) : PRINT AS : IF AS<>"O" THEN 180
150 POKE AD+27204,$60 : POKE AD+27205,$1E
160 POKE AD+27342,$60 : POKE AD+27343,$4
170 GOTO 200
180 POKE AD+27204,$4A : POKE AD+27205,$39
190 POKE AD+27342,$53 : POKE AD+27343,$39
200 LOCATE 2,10 : PRINT "VIES INFINIES ? ";
210 AS=INKEY$ : IF AS="" THEN 210
220 AS=UPPER$(AS) : PRINT AS : IF AS<>"O" THEN 280
250 POKE AD+8568,$60 : POKE AD+8569,$6
260 POKE AD+10022,$60 : POKE AD+10023,$4
270 GOTO 500
280 POKE AD+8568,$4 : POKE AD+8569,$39
290 POKE AD+10022,$53 : POKE AD+10023,$39
500 BSAVE "SND1.PIN".AD TO AF

```

● Pour avoir des vies infinies et accélérer le jeu, il suffit de charger le jeu, faire un reset puis taper:

POKE	3395,169
POKE	6704,96
POKE	6707,96
SYS	11109

```

1'Energie infinie pour 1943 version Disquette de Cyrille et Eric
10 MODE Ø:OUT &FATE,1:READ a$:WHILE a$<>"OK":a%=VAL("&"+a$):POKE &A173+i,a%:s=s+a%:i=i+1
20 READ a$:WEND:POKE &A172,&F3:IF S<>96264 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
30 FOR i=&A600 TO &A617:READ a$:POKE i,VAL("&"+a$):NEXT:CALL &A172
40 DATA DD,21,85,A4,DD,66,ØØ,DD,23,DD,6E,ØØ,DD,23,22,57,A4,5D,CD,9C,A3,21,55,A4
50 DATA 35,CA,88,A2,21,56,A4,35,2Ø,17,21,2B,AØ,AF,46,23,4E,23,F5,E5,CD,32,BC,E1
60 DATA F1,3C,FE,1Ø,2Ø,FØ,CD,15,A3,DD,6E,ØØ,DD,23,DD,66,ØØ,DD,23,DD,4E,ØØ,DD,23
70 DATA DD,46,ØØ,DD,23,DD,7E,ØØ,32,54,A2,DD,23,DD,7E,ØØ,32,3E,A2,DD,23,DD,7E,ØØ
80 DATA 32,45,A2,32,57,DD,23,DD,7E,ØØ,32,7D,A2,DD,23,DD,7E,ØØ,32,7E,A2,DD,23
90 DATA 22,4D,A4,ED,43,4B,A4,E5,21,ØØ,ØØ,59,5Ø,A7,Ø6,Ø9,CB,1A,CB,1B,CB,1C,CB,1D
100 DATA 1Ø,F6,Ø6,Ø7,A7,CB,1C,CB,1D,1Ø,F9,22,5Ø,A4,43,E1,78,32,4F,A4,B7,28,Ø7,C5
110 DATA CD,1D,A3,C1,1Ø,F9,ED,5B,5Ø,A4,7A,B3,28,ØD,ED,53,52,A4,CD,1D,A3,21,FF,FB
120 DATA 22,52,A4,21,4D,A4,ED,5B,4B,A4,Ø6,ØØ,D5,E5,19,2B,7E,EE,22,4F,A8,41,77,2B
130 DATA 1B,7A,B3,C2,43,A2,E1,D1,Ø6,ØØ,7E,EE,22,4F,A8,41,77,23,1B,7A,B3,C2,55,A2
140 DATA ED,4B,4D,A4,ED,5B,4B,A4,21,ØØ,ØØ,ØA,C5,4F,Ø6,ØØ,Ø9,C1,Ø3,1B,7A,B3,C2,6E
150 DATA A2,11,ØØ,ØØ,A7,ED,52,C2,92,A2,C3,88,A1,CD,D2,A3,31,F8,BF,F3,C3,ØØ,A6,CD
160 DATA 86,A3,F3,21,98,A2,AF,77,2B,7C,B5,C2,99,A2,21,15,A3,AF,77,23,7C,FE,CØ,2Ø
170 DATA F8,1E,FF,3E,Ø7,ØE,3B,CD,F7,A2,3E,Ø5,ØE,ØA,CD,F7,A2,3E,ØA,ØE,ØF,CD,F7,A2
180 DATA Ø1,E2,Ø4,CD,F1,A2,3E,Ø5,ØE,Ø5,CD,F7,A2,3E,ØA,ØE,ØF,CD,F7,A2,Ø1,C4,Ø9,CD
190 DATA F1,A2,1D,2Ø,D5,21,EC,A2,11,ØØ,ØØ,Ø1,Ø5,ØØ,ED,BØ,C7,Ø1,89,7F,ED,49,ØB,78
200 DATA B1,2Ø,FB,C9,Ø6,F4,ED,79,Ø6,F6,ED,78,F6,CØ,ED,79,E6,3F,ED,79,Ø6,F4,ED,49
210 DATA Ø6,F6,4E,F6,8Ø,ED,79,ED,49,C9,FB,Ø6,ØA,76,1Ø,FD,F3,C9,58,A4,C6,C1,4F
220 DATA 3A,57,A4,47,CD,49,A3,D2,95,A2,3A,58,A4,3C,32,58,A4,FE,Ø9,CØ,E5,AF,32,58
230 DATA A4,3A,57,A4,3C,32,57,A4,5F,CD,9C,A3,E1,C9,D5,E5,79,32,65,A4,32,67,A4,78
240 DATA 32,63,A4,Ø1,7E,FB,21,61,A4,1E,Ø9,CD,D9,A3,E1,ED,5B,52,A4,CD,F9,A3,E5,CD
250 DATA 15,A4,E1,D1,3A,5A,A4,ØE,ØE,3A,5B,A4,FE,8Ø,2Ø,Ø7,3A,5C,A4,B7,CØ,37
260 DATA C9,A7,C9,Ø1,7E,FB,3E,Ø8,CD,3Ø,A4,CD,15,A4,3E,Ø7,CD,3Ø,A4,AF,CD,3Ø,A4,18
270 DATA 1Ø,Ø1,7E,FB,3E,ØF,CD,3Ø,A4,AF,CD,3Ø,A4,7B,CD,3Ø,A4,3E,Ø8,CD,3Ø,A4,CD,15
280 DATA A4,3A,5A,A4,E6,2Ø,28,F1,C9,C5,Ø1,7E,FA,3E,Ø1,ED,79,Ø6,Ø2,11,ØØ,ØØ,1B,7A
290 DATA B3,2Ø,FB,1Ø,F6,C1,C9,Ø1,7E,FA,AF,ED,79,C9,7E,CD,3Ø,A4,23,1D,2Ø,F8,C9,ØC
300 DATA 7E,ED,79,ØD,23,ED,78,F2,E8,A3,E6,2Ø,2Ø,F1,C9,ØC,ED,78,77,ØD,23,1B,ED,78
310 DATA F2,F9,A3,E6,2Ø,C8,7A,B3,C2,F2,A3,ØC,ED,78,ØD,ED,78,F2,ØA,A4,E6,2Ø,C2,Ø6
320 DATA A4,C9,21,5A,A4,ED,78,FE,CØ,38,FA,ØC,ED,78,ØD,77,23,3E,Ø5,3D,2Ø,FD,ED,78
330 DATA E6,1Ø,2Ø,E9,C9,F5,F5,ED,78,87,3Ø,FB,87,3Ø,Ø3,C3,95,A2,F1,CØ,ED,79,ØD,3E
340 DATA Ø5,3D,ØØ,2Ø,FC,F1,C9,Ø3,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,FF,Ø5,Ø2,ØØ,ØØ,ØØ,Ø7,CD
350 DATA 32,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,4C,ØØ,ØØ,ØØ,C1,Ø2,C9,2A,FF,28,43,29,2Ø,31,39,38,37,2Ø
360 DATA 41,5Ø,5Ø,4C,45,42,59,2Ø,41,53,53,4F,43,49,41,54,45,53,ØØ,Ø8,ØØ,CØ,ØØ,4Ø
370 DATA 72,7E,AØ,BØ,F1,DC,ØØ,ØØ,Ø1,59,1C,41,8F,3Ø,ØØ,Ø1,3Ø,75,A3,1B,81,2D,7C,3Ø
380 DATA 76,2F,26,AB,AF,B9,CF,68,ØK
390 DATA 21,46,7D,36,ØØ,23,36,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,C3,DC,ØØ

```





## A 320

CPC

### 1ère partie:

.Commencer par ouvrir la malette afin de prendre la clé de la voiture et de l'insérer à droite du volant.

.Cliquer sur le milieu des portes de l'ascenseur.

.Appuyer sur les boutons d'appel de l'ascenseur.

.Demander le 1er étage.

.Sélectionner le menu des déplacements et aller à la salle de météorologie.

.Cliquer le personnage.

.Cliquer l'écran et relever les numéros de vol et les canaux respectifs.

.Aller au bureau de la compagnie.

.Cliquer le personnage; noter le numéro de vol et le code d'accès à la salle privé.

.Prendre la porte du fond.

.Aller au restaurant (à gauche quand vous êtes dans le grand hall)

.Inspecter la table au milieu de l'écran pour récupérer des indices et les noter. Revenir en arrière 2 fois.

.Cliquer la porte dans le hall.

.Aller dans la salle privée.

.Composer le code.

.Aller aux pistes

.Si vous arrivez au moment de l'embarquement de votre vol, cliquer l'accès aux pistes, sinon attendez.

.Monter dans l'autocar.

.Cliquer le cockpit l'A320.

.Vous êtes maintenant dans l'appareil et n'avez plus qu'à vous rendre dans le poste de pilotage pour que commence la seconde partie de cette aventure qui est une simulation de vol. Je vais vous donner maintenant quelques indications pour les 2 parties suivantes.

### 2ème partie

Mettez pleine puissance pour le décollage et rentrez le train dès que possible.

Lorsque le border rouge s'allume, cela veut dire qu'il y a un appel radio pour vous; mais attention! Pour aller chercher le message, il

● Pour parvenir au cap, il faut s'approcher le plus près possible de l'altitude désirée. Exemple: si le cap est de 58: stabiliser l'avion à l'horizontal, et pour arriver à l'altitude voulue, bouger la manette de haut en bas pour ne pas faire bouger le cap. Et lorsque l'on arrive à l'altitude souhaitée, mettre le VSI à zéro.(Antony IGLESIAS)

```
1 REM Pour accéder directement à la phase simulation
2 REM pour A320 version Disquette de Nicolas LE BRUN
10 MEMORY 25999:POKE 997,1:POKE 998,1:POKE 999,1
20 LOAD"VOLAVION.BIN",26000:CALL 26000:LOAD"A321.BIN"
30 CALL 27000:LOAD"A322.BIN":CALL 28000
40 REM *** A la demande du chenal, tapez 1 ***
```

faut que vous soyez en pilotage automatique et que l'avion soit bien plat. Vous allez avoir 3 ordres à exécuter: le premier vous donne un cap et une altitude, le second une autre altitude et le dernier un autre cap. Puis c'est l'intervention de pirate qui vous indiquera où atterrir. L'atterrissage est un moment délicat: juste avant d'atterrir, il faut que votre 350-400 km/h, soit une puissance d'à peu près 40%. Quand la vitesse est inférieure à 350 km/h, sortir le train et diminuer la puissance à 0 puis le maintenir. Le pirate fait alors descendre les passagers sur l'île et vous laisse dans l'avion. Vous devez alors faire trop vite: allez dans les toilettes où se trouve un message, utilisez votre carte de crédit pour la rouvrir. Il vous faut prendre un masque dans la cuisine, déclencher le S.O.S et vous précipiter hors de l'avion. Vous êtes maintenant dans la 3ème partie.

### 3ème partie

Vous découvrez une maison dans laquelle il rentre par la porte sur le côté après avoir bien pris soin de mettre votre masque car un gaz mortel se trouve à l'intérieur. Prendre le pistolet que vous trouvez et cliquer sur la tâche que vous apercevez sur le mur du fond. Vous aurez à composer un code de 5 chiffres intercepté pendant le vol en écoutant la fréquence du pirate. Vous vous retrouverez alors dans le noir

(Fabrice HADDOU)

## TOUS A VOS CODES !

● Pour les lecteurs qui ont des problèmes de code, en voici la liste:

Vol Code d'accès de Chanel la salle privée et de l'ascenseur

204	5067	1
320	1164	2
404	4752	3
328	3289	4
421	3771	5
944	7007	6
959	1357	7
747	6470	8

Il n'y en a que huit, donc en trouvant le code d'accès, vous trouverez le vol et le CH. Pour ceux qui sont allés au bureau de la compagnie retournez au restaurant, la serveuse vous donnera votre portefeuille, et vous y trouverez une inscription sur la table: New York FM 1295, qui vous servira dans le cockpit pour régler la fréquence radio pour recevoir un message. (Pascal GEROT)



# ACTION BIKER

C64

```
1 REM Vies et carburant infinis sur ACTION BIKER
10 POKE 53280,0:POKE 53281,0:POKE 646,1
20 FOR I=272 TO 361:READ A:POKE I,A-5:NEXT
30 SYS 272:LOAD
40 DATA 167,32,165,6,147,45,8,145,46,8,101
50 DATA 178,260,7,245,245,174,53,146,164
60 DATA 7,174,6,146,165,7,167,242,165,251
70 DATA 213,233,174,66,146,180,8,174,6,146
80 DATA 181,8,81,204,7,174,178,146,9,70
90 DATA 146,204,72,37,79,8,77,170,178,206
100 DATA 8,213,17,170,177,238,180,206,7,181
110 DATA 9,109,166,177,101,109,101,79,88,75
```

● Pour avoir 255 vies :  
Poke 19287,47  
sys 13312  
(Olivier BRENIER)

# ADVANCED RUGBY SIMULATOR

ST

● Après avoir marqué un essai, appuyez sur F1 au lieu de feu. Vous revenez ainsi au match, mais si maintenant vous pressez feu, un autre essai sera additionné à votre score. Vous pouvez le faire jusqu'à ce que vous soyez plaqué.  
(DARMON)

# AFTER BURNER

CPC

```
10 REM Choix des vies et missiles infinis Version Disk de S.L
20 MODE 2
30 RESTORE 100:FOR I=&A300 TO &A450:READ A$:POKE I,VAL("&"+A$):NEXT
40 INPUT"COMBIEN DE VIE VOULEZ-VOUS (0-90):";V:POKE &A32D,V
50 POKE &A332,0:CLS:PRINT"mets la disquette original"
60 PRINT"et appuie sur une touche...":CALL &BB06:MODE 0
70 RESTORE 90:FOR I=0 TO 15:READ A$:INK I,VAL("&"+A$):NEXT
80 CALL &A300
90 DATA 0,1,2,a,14,1a,9,12,18,f,6,d,3,c,8,8
100 DATA 01,7E,FA,3E,01,ED,79,F3,21,00,C0,16,03,1E,01,06,10
110 DATA CD,41,A3,21,00,01,16,06,1E,02,06,20,CD,41,A3,21
120 DATA 00,81,16,0C,1E,04,06,08,CD,41,A3,3E,05,32,5D,1C
130 DATA 3E,07,32,CD,1C,01,7E,FA,3E,00,ED,79,C3,00,46,C9
140 DATA 3E,06,93,B8,38,07,7B,80,3D,4F,C3,6B,A3,0E,05,C5
150 DATA F5,E5,D5,CD,6B,A3,D1,E1,F1,C1,5F,78,93,47,CB,23
160 DATA CB,23,7C,83,67,1E,01,14,18,D6,7A,32,3E,A4,32,47
170 DATA A4,22,9B,A3,7B,32,49,A4,79,32,4B,A4,18,00,11,41
180 DATA A4,CD,B7,A3,3A,4F,A4,B7,20,F4,11,3B,A4,CD,A1,A3
190 DATA 11,41,A4,CD,B7,A3,11,44,A4,21,00,00,CD,BF,A3,C9
200 DATA CD,B2,A3,11,3F,A4,CD,B7,A3,21,4F,A4,CB,6E,28,F3
210 DATA C9,01,0A,A4,18,0B,01,EC,A3,21,4F,A4,18,03,01,E1
220 DATA A3,ED,43,D9,A3,1A,47,13,C5,1A,13,CD,10,A4,C1,10
230 DATA F7,01,7E,FB,11,10,20,C3,1D,20,0C,ED,78,77,0D,23
240 DATA ED,78,F2,E1,A3,A2,20,F2,21,4F,A4,ED,78,FE,C0,38
250 DATA FA,0C,ED,78,77,0D,23,3E,05,3D,20,FD,ED,78,A3,20
260 DATA EA,3A,50,A4,E6,04,C0,37,C9,ED,78,F2,0A,A4,C9,01
270 DATA 7E,FB,F5,ED,78,87,30,FB,87,30,02,F1,C9,F1,0C,ED
280 DATA 79,0D,3E,05,3D,00,20,FC,C9,C5,06,F5,ED,78,1F,38
290 DATA FB,ED,78,1F,30,FB,C1,10,F0,C9,03,0F,00,00,01,08
300 DATA 02,4A,00,09,4C,00,00,00,01,03,05,2A,FF,00,00,00
```

● Pour choisir le nombre de vies:  
POKE &1C5D,NB  
NB compris entre 1 et 255  
Pour choisir le nombre d'armes:POKE &1CCD,NB  
NB compris entre 1 et 255  
(Stéphane LONG.)

● Comme les 2 autres jeux, ce truc peut ne pas marcher sur certaines versions.  
Recherchez la chaîne 3E NB de vies; 32 E1 47 et remplacez le NB de vies par un petit 70 qui vous donnera 112 vies.  
(David LAURENT)

```
10 REM AFTERBURNER AMSTRAD K7
20 REM IMMORTALITÉ PAR FUNARO
30 REM POUR JOYSTICK HEBDO
40 MEMORY &5000
50 FOR I=&BE31 TO &BE00 STEP -1
60 READ A:POKE I,A
70 NEXT
80 LOAD"AFTEBRNR"
90 CALL &BE00
100 DATA 46,00,C3,20,A7,32,3A,3E,A8,E2
101 DATA C3,A9,61,22,BE,2A,21,A8,47,CD
102 DATA 00,AB,11,A8,B8,21,DD,A6,08,C3
103 DATA
```

# ADDICTABALL

C 64

```
1 REM Vies infinies pour ADDICTABALL
2 REM version CASSETTE
10 DATA 37,91,250,174,101,146,214,8
20 DATA 37,179,7,174,101,146,231,197
30 DATA 81,5,197
40 FOR A=592 TO 610: READ B: POKE A,B-5
50 NEXT: SYS 592
```

C 64

● Voici un truc pour choisir le niveau de départ.  
Avant d'appuyer sur la barre d'espace, tapez IJC, l'écran deviendra noir, et tapez une des touches de fonction, le numéro de la touche correspondant au numéro du niveau choisi.  
(O. BALANTZIAN)

● Après avoir fait un reset :  
pour avoir 255 vies :  
POKE 32060,255  
pour changer de level :  
POKE 32032, (level-1)  
SYS 32000 (Michel DURIN)

● Appuyez sur U et C simultanément, puis le nombre de votre choix pour passer à un autre tableau. (STRZEMPEK Frédéric)

```
1 REM Donne la possibilité de choisir le nombre
2 REM de vies, le niveau, l'immunité et le point
3 REM de départ dans le niveau pour ADDICTABALL
10 DATA 210,92,146,67,9,55,27,171,67,5
20 DATA 55,34,171,38,8,188,67,5,11,34
30 DATA 124,40,21,257,67,165,55,33,171,206
40 CLS: KEY OFF: SCREEN 0: COLOR 15,1,1
50 C=0: FOR A= 35810! TO 35839!: READ B: C=C+B
60 POKE A,B-5: NEXT
70 IF C>2599 THEN PRINT "Erreur data !": END
80 INPUT "Nombre de vies (1-99) ";A: POKE 35814!,A
90 INPUT "Niveau (1-6) ";A: POKE 35819!,A
100 INPUT "Distance parcourue (0-140) ";A
110 POKE 35835!,160-A
120 INPUT "Insérer la cassette et tapez <RETURN>";OK$
130 BLOAD"cas": POKE 35865!,226: POKE 35866!,139
140 DEFUSR=35840!: A=USR(0)
```

MSX

ST

ST

● Pour avoir plein de bidouilles, prendre un éditeur de mémoire (ex: monitor-c) et charger le fichier principal en 300000. Taper: L nomfichier 300000 (nomfichier= nom du fichier principal). Pour avoir des vies infinies : mettre 0000 à l'adresse 3493c. Pour choisir son niveau (de 1 à 6) : mettre 0000 (niveau 1) jusqu'à 0005 (niveau 6) à l'adresse 319a2 pour le joueur 1 et mettre la valeur du tableau voulu comme ci dessus en 319aa pour le joueur 2. Pour des lazars infinis : mettre la valeur 0000 en 30daa Pour avoir du fuel infini : mettre 0000 en 33036. Maintenant sauvegarder le tout en faisant: S nomfichier (le même) 300000 35ba8.  
Voilà !! bon jeu...  
(Pierre BOUTAVANT)

AMIGA



## AFTER BURNER

```
10 REM Vies infinies pour AFTERBURNER
20 FOR I=262470 TO 262643
30 READ A$:A=VAL("&h"+A$)
40 POKEW I,A:B=B+A
50 NEXT I
60 IF B<>432748 THEN PRINT "ERREUR DE DATAS":END
70 PRINT "INSEREZ VOTRE ORIGINAL ET FAITE UN RESET"
80 ADD=262544:CALL ADD
90 DATA 297C,4,152,1FA,4EEC,C,33FC,100
100 DATA 7,F7B2,4EF9,7,F484,2C79,0,4
110 DATA 207C,FE,88C0,247C,4,1DC,43F9,4
120 DATA 0,47F9,0,100,303C,145,12D8,16DA
130 DATA 51C8,FFFA,4EF9,4,1A,2C79,0,4
140 DATA 426E,2E,2D7C,4,1B0,226,4EAE,FD9C
150 DATA 2D40,22A,4EF9,4,1AA,4,1B8,0
160 DATA 0,4AFC,4,1B8,4,1D2,121,F6
170 DATA 4,1D2,0,0,4,160,2863,2941
180 DATA 2E47,7269,666F,23FC,4E71,4E71,1,420
190 DATA 879,1,BF,E001,4E79,0,1000,74,79,89
```

AMIGA

```
10 REM Vies infinies pour AFTERBURNER
20 FOR I=272 TO 422
30 READ C:A=C-5:POKE I,A
40 B=B+A:NEXT
50 IF B<>20293 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
60 SYS 272
70 DATA 165,5,137,257,174,229,138,258,182,257
80 DATA 150,257,205,213,254,235,258,213,250
90 DATA 174,81,146,230,260,174,78,146,231
100 DATA 260,174,6,146,232,260,174,58,138
110 DATA 6,167,6,165,6,174,6,37,191
120 DATA 260,174,6,146,232,260,174,58,138
130 DATA 218,260,174,81,146,225,7,174,96
140 DATA 146,226,7,174,6,146,227,7,81
150 DATA 5,234,165,176,94,85,8,158,85
160 DATA 8,141,213,252,174,37,146,230,8
170 DATA 174,127,146,231,8,174,6,146,232
180 DATA 8,174,213,81,236,7,174,37,146
190 DATA 254,198,174,148,146,255,198,174,6
200 DATA 146,256,198,169,259,158,73,10,101
210 DATA 174,178,146,52,14,174,146,146,53
220 DATA 14,174,234,146,54,14,174,27,146
230 DATA 55,14,101,79,73,88
```

C 64

● Pour changer de tableau sur ce petit jeu, sympa. Il suffit de taper le mot 'SEGA' à l'envers, c'est à dire 'AGES' (j'oubliais, il faut le taper pendant une pause), et maintenant, en appuyant sur '>' on change de tableau. C'est magique.

ST

● Pour avoir 90 vies et 255 tirs au départ, il suffit de prendre un éditeur de secteur et de rechercher la chaîne hexadécimale: 3E 05 32 E1, et remplacez la par 3E 5A 32 E1. Ensuite vous recherchez la suite hexadécimale, sur la même piste et le même secteur :

47 3E 32 32, et  
remplacer la par  
47 3E FF 32.  
(Eric MAGNER)

CPC

# 3615 JOYSTICK

## PLUS DE 5000 VIES INFINIES

## LES POKES

## LES SOLUCES

## S.O.S.

## A CONSULTER 24H SUR 24



**CPC**

● Pour être invincible dans la première partie, allez en piste 14, secteur 01, à l'adresse &61, et remplacez le 30 par un 18, ou remplacez 30-74-17-30-B8 par 30-74-17-18-B8, ou faites POKE &8049,&18.

Pour avoir les vies infinies dans la deuxième partie, allez en piste 23, secteur 02, à l'adresse &61, et remplacez le 35 par un 00, ou remplacez 21-EF-00-35-C3 par 21-EF-00-00-C3, ou faites &8049,0.

Pour avoir l'énergie infinie dans la deuxième partie, allez en piste 24, secteur 04, à l'adresse &74, et remplacez le 3D par un 00, ou remplacez C8-3D-32-ED-00 par C8-00-32-ED-00, ou faites POKE &9C5C,0.

(Patrice MAUBERT)

```
10 REM Vies infinies sur AFTER THE WAR version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 REM Code d'accès à la deuxième partie : 94656981
40 MEMORY &9000:MODE 1
50 FOR N=&A000 TO &A03D:READ A:A=VAL("&" + A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>5343 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
80 BORDER 0:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
90 CALL &BB06:CLS:CALL &A000
100 DATA 21,00,01,16,00,5A,0E,41,DF,22,A0,21,25,A0,11,00
110 DATA BF,01,40,00,ED,B0,ED,43,CC,01,3E,BF,32,11,02,C3
120 DATA 00,01,66,C6,07,3A,47,AA,3D,20,08,3E,18,32,49,80
130 DATA C3,BC,7F,AF,32,49,80,32,5C,9C,C3,C0,5D,00,00,00
```

## AIRWOLF II

● Tape les pokes suivants et charge ton jeu. ● Pour avoir l'immunité :

POKE 16960,0 : POKE 16865,0

POKE 17145,0 : POKE 17150,0

Dès que le jeu sera chargé tape :

250 vies : POKE 49885,250

Execution : SYS 49467

● Pour avoir les vies infinies : POKE &786F,0  
(Damien BONVARLET)

C 64

POKE 57391,0

POKE 57392,0

POKE 57393,0

SPECTRUM

CPC

```
1 REM Vies infinies pour AIRWOLF II version Cassette
10 MODE 0:BORDER 0:FOR I=0 TO 15:READ A:INK I,A:NEXT
20 OPENOUT"X":MEMORY 699:LOAD"airpic",&C000
30 LOAD"!":POKE &786F,0:POKE &822B,100:CALL 26192
40 DATA 0,0,0,26,0,0,6,0,1,2,5,11,14,20,1,3,10
```

CPC

## A.P.B.

CPC

```
10 REM Immortalité sur APB version Disk
20 REM (C) Joystick et P. MAUBERT
30 MEMORY &5FFF:MODE 1
40 FOR N=&BF00 TO &BF12:READ AS
45 A=VAL("&" + A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>653 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
75 CALL &BB06:CLS:LOAD"DISC.RUN"
80 POKE &68B1,&BF:CALL &684F
90 DATA 21,00,00,22,0D,19,22,12
95 DATA 19,22,17,19,22,47,19,C3
100 DATA 00,40,00,00,00,00,00,00
105 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
```

● Pour être immortel, faites :

POKE &190D,0

POKE &190E,0

POKE &1912,0

POKE &1913,0

POKE &1917,0

POKE &1918,0

POKE &1947,0

POKE &1948,0

(Patrice MAUBERT)

## ADVANCED PINBALL SIMULATOR

SPECTRUM

● Pour avoir les balles infinies: POKE 35237,0  
(Emmanuel DELEYE)

## AIRBALL

AMIGA

● Une bidouille d'enfer qui se réalise avec un éditeur de mémoire (type monitor-c) :

->S 300000 00 00 00

->S 302000 00 00 01

éditer l'adresse 30084 et mettre 0150

-b 300000 (CHK=F55B5680)

Pour avoir des vies infinies : éditer l'adresse 150 et mettre 21FC 4E71 4E71 3AA8 31FC 4E71 3AAC 4EF5 0600

Pour ne plus se casser la bulle: éditer l'adresse 150 et mettre 31FC 4E75 3A18 4EF8 0600

->S 300000 00 00 00

->S 302000 00 00 01.

(Pierre Boutavant)

● Pour trouver le speel book c'est très facile:

7 = HAUT-GAUCHE

9 = HAUT-DOITE

1 = BAS-GAUCHE

3 = BAS-DOITE

7, 7, 7, 9, prendre lampe, 1, 3, 3, 3, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 3,

9, 9, enlever camé, prendre SPEEL BOOK, et maintenant il suffit de revenir au départ. Après, il faut chercher d'autres objets.

ATTENTION : Après avoir pris le SPEEL BOOK, et que vous allez au départ, augmentez la luminosité de votre moniteur afin de voir les tableaux correctement.

(Mustafa SAYMAN)

## ACTION FIGHTER

AMIGA

● Au début du jeu, prendre comme nom : ZBACK-DOOR pour avoir des vies infinies. (Pierre Boutavant)

## ARMALYTE

C64

```
10 REM Vies infinies pour ARMALYTE
20 REM par LUCAS
30 FOR I=0 TO 89:READ A
35 POKE 543+I,A:NEXT I
40 DATA 32,44,247,56,169
50 DATA 21,141,177,3,169
60 DATA 55,141,178,3,169
70 DATA 106,141,179,3,32
80 DATA 108,245,169,67,141
90 DATA 39,192,169,2,141
100 DATA 44,192,32,191,3
110 DATA 160,1,169,234,141
120 DATA 160,1,169,76,141
130 DATA 161,1,169,92,141
140 DATA 162,1,169,2,141
150 DATA 163,1,104,76,226
155 DATA 193,162,12,189,106
160 DATA 2,157,126,8,202
170 DATA 16,247,76,27,8
180 DATA 169,173,141,87,234
190 DATA 141,243,233,169,96
200 DATA 141,125,247,0,0,0,0,0
```

## APPRENTICE

CPC

● Pour avoir 255 vies rechercher les octets :

32 D8 89 3E 03 32 3F 91

et les remplacer par :

32 D8 89 3E FF 32 3F 91. (Florent GERY)



# ALIENS

● Economise tes tirs pour ne pas te retrouver immobilisé faute de laser. Evite de tuer des Aliens devant les portes : leur destruction laisse une trace d'acide, rendant ces dernières inutilisables. Quand tu te retrouves devant une porte bloquée, il te suffit de tirer dessus pour te frayer un passage tandis que si tu veux bloquée cette porte, tu dois détruire le boîtier de contrôle, qui se trouve à droite.

Pas de quartier pour les dessins insolite qui ornent les murs de certaines salles : ce sont des larves d'Aliens.

C64

● 250 Vies :  
POKE 38408,250  
Exécution : SYS 38233

CPC

## AIRBORNE RANGER

C64

● Lâcher les colis à un tiers les uns des autres de la distance totale à parcourir. Pour toujours améliorer son High Score, lorsque l'on est mort, au moment de charger le dernier score, enlever la disquette, le drive tourne dans le vide et vous pouvez repartir avec le même vétéran. Pour prendre moins de risques, courir dans les tranchées ou dans l'eau, au moindre bruit de balle, se baisser puis renouveler l'opération autant de fois que nécessaire pour atteindre le bout de la mission.

(Jean-François REBEYROTTE)

● Pour avoir:  
-Les vies infinies:  
POKE 1,53  
POKE 65428,96  
POKE 65432,96  
POKE 65436,96  
POKE 1,55  
-Le temps infini  
POKE 1,53  
POKE 65424,96  
POKE 1,55  
(Philippe RISHEBE)

## ALBEDO

ST

● Voici le code pour arriver à l'épreuve ultime: MYRIADISME. (Régis MANGEOT)

## AIRWOLF

SPECTRUM

● Pour choisir le nombre de vies : POKE 56126,Nb  
Pour avoir des vies infinies :  
POKE 23377,0  
POKE 53705,201

## ANGE DE CRISTAL

CPC

- Les numéros sur la carte correspondent à:
- 1/ Nouvelles de Swappi. Fais attention à tes Ouaks! Un Stiffien change leur comportement: dans ses mains, ils deviennent frénétiques.
  - 2/ Quelles sont tes origines?
  - 3/ Quatre statuettes bien-placées peuvent libérer le Grand Swappi.
  - 4/ Le grand livre raconte comment le Grand Swappi a mené les siens à Kef.
  - 5/ Le transducteur est une machine plate.
  - 6/ Le fruit rond a des pouvoirs guérissants.
  - 7/ L'herbe jaune doit être mélangée à un autre ingrédient.
  - 8/ Il faut que tu combines deux objets sur le transducteur afin qu'il marche.
  - 9/ Tu es malade. Le docteur te prescrit une excellente potion, mais où peux tu la trouver?
  - 10/ Les Ouaks aiment les os.
  - 11/ Le Protico est un kit de trois parties.
  - 12/ Le Ouak Fou.
  - 13/ Emplacement pour mon Ouak.
  - 14/ Perdu: gentil petit Ouak avec un esprit sain. Le retourner sans dommage.
  - 15/ Tous les Swappi s'entraînent à troquer, même le plus grand.

### LA SOLUTION:

Pour guérir les Swappies malades, rentre dans un des grands arbres courbés et place le fruit orange qui en tombe sur le transducteur. Ensuite, trouve de l'herbe jaune et pose la aussi sur le transducteur: leur mélange formera la potion. Donne cette potion à l'un des Swappi malade.

Apporte le protico jusqu'à "l'emplacement pour mon Ouak" et réassemble-le devant la porte. Amène des os au Ouak Fou et utilise-les pour faire une piste jusqu'au Protico. En ramassant le plus rapproché du Ouak et en le replaçant plus près du Protico, tu devrais amener le Ouak à destination. Place l'os final en-dessous du Protico et essaye de persuader l'Ouak de l'y rejoindre.

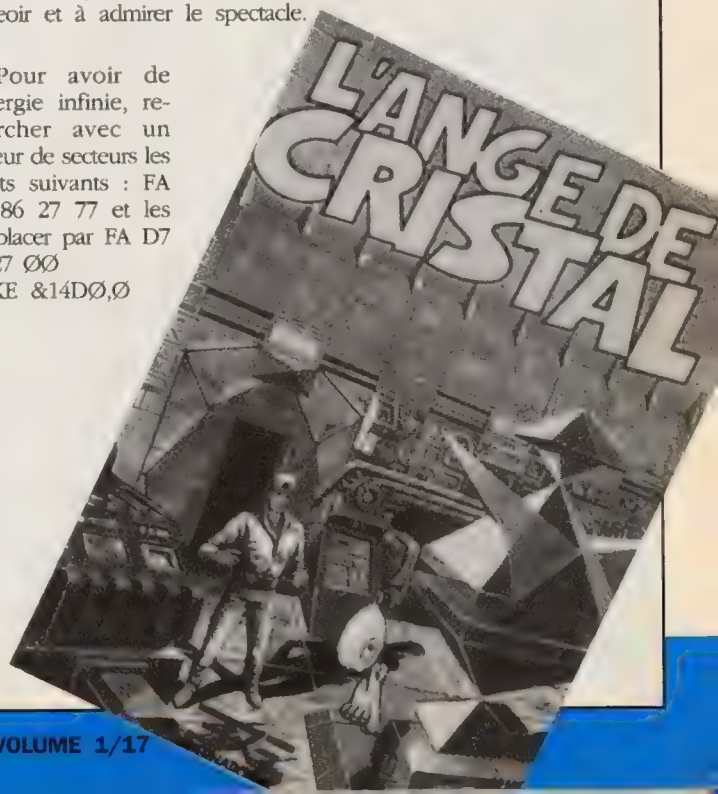
Place les quatre statuettes sur les socles autour de l'autel. Dès que l'esprit du Grand Swappi apparaît, donne-lui un objet et il te donnera le grand livre rouge. Apporte celui-ci à la maison qui veut connaître ses origines.

Tourne à droite et entre dans la cave, et là tu trouveras la porte secrète d'Antines ouverte. Le passage est relativement droit mais débarasse-toi des méchants dès que tu rentres dans la salle.

Lance un bâton de dynamite sur le robot pour le détruire. Utilise les carrés roses et gris pour traverser le sol électrifié. Dans la chambre de rayon électronique, prends une statue supplémentaire et descends de la pile de livres pour arriver dans le premier carré. De là, descends jusqu'en bas de l'écran, laisse tomber la statuette et utilise-la pour sauter au-dessus de la section avec les deux statues. Prends-en une et utilise-la pour sauter par dessus la porte en haut de la rangée.

Dans la chambre n'essaye pas de traverser le barrage de systèmes électriques, mais traverse l'écran vert. De là, tu continues tout droit jusqu'à la chambre avec le tombeau, puis répète la mélodie que tu entends en gravissant la bonne pyramide. Il ne te reste plus qu'à t'asseoir et à admirer le spectacle.

● Pour avoir de l'énergie infinie, rechercher avec un éditeur de secteurs les octets suivants : FA D7 86 27 77 et les remplacer par FA D7 86 27 00  
POKE &14D0,0





# ALIEN SYNDROME

Tapez ce listing en GFA Basic puis sauvegardez le. Inserez une disquette vierge puis faites RUN. Ce programme genere un fichier ALIEN+.TOS sur votre disquette. Pour jouer: 1) Faire RESET. 2) Inserez la diquette contenant ALIEN+.TOS. 3) Double-cliquez sur ALIEN+.TOS. 4) Quand le lecteur de disquettes s'arrete, inserez la disquette ALIEN SYNDROME 1 puis tapez une touche le jeu demarrera normalement.

' Alien Syndrome + de Jésus

Do

Read AS

Exit If AS="\*\*\*\*"

CS=Mki\$(Val("&H"+AS))

BS=BS+CS

Loop

BS=BS+Mki\$(0)+Mki\$(&H42)+Mki\$(&H1200)

Open "o",#1;"\alien+.tos"

Print #1;BS;

Close #1

End

Alien:

Data 601A,0000,00AE,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

Data 2A4E,2A6D,0004,202D,000C,D0AD,0014,D0AD,001C,0680,0000,0500,2200,D28D

Data 0281,FFFF,FFFE,2E41,2F00,2F0D,4267,3F3C,004A,4E41,DFFC,0000,000C,3F3C

Data 0008,4E41,548F,4267,4879,0000,007A,3F3C,004E,4E41,508F,42A7,42A7,4879

Data 0000,007E,3F3C,0003,3F3C,004B,4E41,DFFC,0000,0010,2040,2068,0008,6100

Data 001E,2E40,2F00,4EEF,0104,2A2E,2A00,5C61,7574,6F5C,616C,6965,6E2E,7072

Data 6700

' Pour annuler une option, effacez la ligne DATA correspondante

' vie infinies

Data 217C,4E71,4E71,43A2

' temps illimite

Data 217C,4E71,4E71,5FA8

' map permanent

Data 217C,4E71,4E71,5A30

' 1 seul camarade pour ouvrir la sortie

Data 317C,4E71,524C

Data 4E75,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000

Data 0000,0000,\*\*\*

ST

## Level 1 :

Pour être invincible remplacer les octets AF 32 D1 8A 21 par 00 32 D1 8A 21.

Pour avoir du temps infini remplacer les octets 97 2A A1 97 00 par 97 2B par 97 2A A1 97 00.

## Level 2 :

Pour être invincible remplacer les octets AF 32 36 8B 21 par 00 32 36 8B 21.

Pour avoir du temps infini remplacer les octets 97 2A 69 97 00 par 97 2B par 97 2A 69 97 00.

## Level 3 :

idem level 2.

## Level 4 :

Pour être invincible remplacer les octets AF 32 CD 8A 21 par 00 32 CD 8A 21.

Pour avoir du temps infini remplacer les octets 96 2A 00 97 2B par 96 2A 00 97 00. (Patrice MAUBERT)

CPC

● Pour avoir les vies infinies, tapez 'Z', 'K', 'D' au début de chaque niveau.

(Sébastien HAMON)

AMIGA

```
10 REM Vies infinies pour ALIEN SYNDROME
15 REM de DE MANNET
20 MODE 1:B=0
30 FOR I=&BF00 TO &BF87
40 READ A:POKE I,A
50 B=B+A:NEXT I
60 IF B<>14987 THEN PRINT "ERREUR DATAS":END
70 MEMORY &3FFF:CALL &BF67:BORDER 0:INK 0,0
80 INK 3,19:CALL &BF5C:LOAD"!alien.bin",&4100
90 CALL &BF00
100 DATA 33,9,191,34,118,65,195,0,65,33,122
110 DATA 188,17,79,191,1,3,0,237,176,62
120 DATA 195,33,43,191,50,122,188,34,123,188
130 DATA 175,50,245,133,62,201,50,154,137,195
140 DATA 3,110,33,245,133,1,0,200,205,83
150 DATA 191,33,94,134,1,0,200,205,83,191
160 DATA 33,154,137,1,201,126,205,83,191,33
170 DATA 3,138,1,201,126,205,83,191,0,0
180 DATA 0,201,126,184,192,113,201,62,64,24
190 DATA 2,62,192,205,8,188,6,20,118,16
200 DATA 253,201,205,55,189,62,255,205,107,188
210 DATA 33,131,191,17,0,160,6,5,205,119
220 DATA 188,33,0,160,205,131,188,195,122,188
230 DATA 65,76,73,69,78
```

## Level 1 :

Pour être invincible :

POKE &8989,&C9

Pour avoir du temps infini :

POKE &91FC,0

## Level 2 :

Pour être invincible :

POKE &89F2,&C9

Pour avoir du temps infini :

POKE &91C3,0

CPC

Level 3 : idem level 2.

## Level 4 :

Pour être invincible :

POKE &8989,&C9

Pour avoir du temps infini :

POKE &915A,0

(Patrice MAUBERT)

10 REM Vies infinies pour ALIEN SYNDROME

20 FOR I=49408 TO 49453:READ C

30 A=C-10:POKE I,A:B=B+A:NEXT

40 IF B<>5220 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END

50 POKE 49441,64:POKE 816,0:POKE 817,193:POKE 2050,0

60 PRINT "CHARGEMENT...":LOAD

70 DATA 42,175,254,179,24,151,131,14,179,203,151

80 DATA 132,14,106,179,42,151,168,68,179,42,151

90 DATA 169,68,179,203,151,170,68,86,74,11,179,106

100 DATA 151,104,265,179,10,151,42,218,106,84,78,93

C64



## ALTAIR

ST

● Pour avoir des vies infinies. Prendre un éditeur de secteurs et rechercher les octets : 5310 4E755279 et les remplacer par 4E714E755279. Pour des missiles infinis, chercher les octets: 6100ECFE5379 et les remplacer par 6100ECFE6004. Voilà maintenant éclatez vous comme des bêtes ! (Gillus)

```
REM Choix du nombre de vies pour
ALTAIR
REM ,De Yahia MALLEM
INPUT "Nombre de vies: ";N
BLOAD "A:\ALTAIR.CDE",&h60000
POKE &h61443,N
BSAVE
"A:\ALTAIR.CDE",&h60000,&h724D
END
```

## ANARCHY

```
1 REM Invulnérabilité sur ANARCHY
10 FOR I=379 TO 393:READ A
20 POKE I,A-5:NEXT:SYS 379
30 DATA 37,91,250,174,6,146,34,9
40 DATA 101,211,207,37,81,169,129
```

C64

SPECTRUM

● Nombre de vies : POKE 42405,Nb

## AMAUROTE

```
10 REM VIES INFINIES POUR
AMAUROTE
20 REM VERSION SPECTRUM
30 REM DE Stéphane DA SILVA GOMES
40 CLEAR 26599
50 LOAD "screen$:LOAD""code
60 POKE 42506,0
70 POKE 42456,0
80 POKE 42974,175
90 POKE 38552,0
100 RANDOMIZE USR 26600
```

SPECTRUM

● Pour avoir :

-Un tir continu :

POKE 24938,32

- Un tir infini :

POKE 24959,0

- Energie infinie :

POKE 16190,0

- Nombre de tableaux à faire pour finir le jeu :

POKE 12345,Nb

C64

● Pour avoir l'invulnérabilité:

POKE 43276,0

POKE 43277,0

POKE 43278,0

C64

● Pour avoir:

-255 Bombes: POKE 44100,255

-L'invulnérabilité:

POKE 43276,0

POKE 43277,0

POKE 42278,0 (Diego PRADOS)

CPC

## ANDROID II CPC

● Pour avoir des vies infinies:  
POKE &2822,0

## ANDY CAPP CPC

Energie infinie :

POKE &1D8D,0

POKE &39AC,0

Tout gratuit :

POKE &2FC8,&C9

POKE &3025,&3A

POKE &33CE,&3A

Commencez avec 99 livres :

POKE &1E35,6

POKE &1E36,&27

## ANTIRIAD

CPC

```
1 REM Invulnérabilité sur ANTIRIAD version Cassette
10 B=0:FOR I=8192 TO 8227:READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
20 FOR I=&BF00 TO &BF1A:READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
30 IF B=6229 THEN CALL &2000 ELSE PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
40 DATA 1,0,0,205,56,188,33,64,0,17,100,0,62,49,205,161,188
50 DATA 210,0,0,245,62,195,50,148,0,33,0,191,34,149,0,241
60 DATA 195,64,0,62,0,50,190,91,50,194,91,42,168,0,243,217
70 DATA 6,127,14,140,58,170,0,230,3,177,237,73,217,233
```

```
1 'Invulnérabilité sur ANTIRIAD version Disquette
10 MODE 1:BORDER 0:INK 0,0:INK 2,1:INK 3,2:B=0:MEMORY &5000
20 LOAD"ANTI2.BIN",&5400:LOAD"ANTI3.BIN",&C000
30 FOR I=256 TO 311:READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
40 IF B=4697 THEN CALL 262
50 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
60 DATA 33,0,0,62,183,50,190,91,50,88,111,34,58,111
70 DATA 62,0,50,73,87,50,244,100,195,0,84,201,6,9,33
80 DATA 47,1,205,119,188,33,0,2,205,131,188,205,122
90 DATA 188,195,0,1,0,65,78,84,73,49,46,66,73,78
```

CPC

● Pour avoir:

-Vies infinies:

POKE 23309,201

POKE 54528,24

-L'énergie infinie

POKE 54528,24

POKE 54639,1

SPECTRUM

## ARCHIPELAGOS

PC

● Gagnez à l'ARCHIPELAGO No 1, pressez return pour en choisir une autre, tapez 8421 et deux fois return. Maintenant vous pouvez choisir une ARCHIPELAGO entre 1 et 9999.

## ARCADE FLIGHT

CPC

```
10 REM Vies infinies sur ARCADE FLIGHT version K7
20 REM (C) Joystick Hebdo 89 par Patrice Maubert
30 MEMORY &3A00:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A02D:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<4583 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE CASSETTE ORIGINALE..."
80 CALL &BB06:CLS:LOAD"!":CALL &A000
90 DATA 2A,38,BD,22,2B,A0,3E,C3,21,80,BE,32,37,BD,22,38
100 DATA BD,21,26,A0,11,80,BE,01,40,00,ED,B0,21,40,00,E3
110 DATA 11,00,BB,C3,4A,3A,AF,32,8A,89,CF,88,88,00,00,00
```



CPC

## ARKANOID

C64

1'Vies infinies et choix du tableau de fin sur ARKANOID  
version Cassette

```
10 MEMORY &39AE:CLS:INPUT"FIN DU JEU A QUEL TABLEAU (1-33)";L
20 LOAD""; &39AF:POKE &39E3, &18:POKE &39E4, &13
30 RESTORE 70:FOR ù=&39F8 TO &3A13:READ A:POKE ù, A:NEXT
40 RESTORE 90:FOR ù=&HBE80 TO &BE91:READ A:POKE ù, A:NEXT
50 RESTORE 95:FOR ù=&8000 TO &8008:READ A:POKE ù, A:NEXT
60 POKE &BE88, L-1:CALL &8000
70 DATA 33,103,91,34,140,1,33,11,58,17,10,2,1,9,0,237
80 DATA 176,241,201,26,175,229,69,38,224,232,39,228
90 DATA
175,50,243,2,50,116,3,62,0,50,183,2,50,56,3,195,229,69,
100 DATA 33.255.171.17.64.0.195.175.57
```

1 REM Vies infinies sur ARKANOID

```
10 FOR ù=49152 TO 49263:READ A
20 POKE ù, A-5:NEXT:POKE 49210,79
30 PRINT"PRESSER RETURN PUIS TAPEZ SYS 49152"
40 INPUT P$:SYS 64738
50 DATA 37,49,252,174,5,146,37,213,37,113,250
60 DATA 174,29,146,15,9,174,197,146,16,9,81
70 DATA 104,8,174,42,146,111,5,174,197,146
80 DATA 112,5,81,48,5,174,25,146,111,5,174
90 DATA 178,146,112,5,174,147,138,80,174,6
100 DATA 138,81,167,5,194,76,197,162,147,6
110 DATA 237,229,48,213,250,81,25,178,174,158
120 DATA 146,216,246,81,87,5,174,174,146,122
130 DATA 255,174,158,146,123,255,174,146,146
140 DATA 124,255,174,59,146,125,255,174,14,146
150 DATA 126,255,174,101,146,127,255,81,87,5
```

1 'Vies infinies sur ARKANOID version Disquette

```
10 B=256*PEEK(&BE43)+PEEK(&BE42):FOR ù=B TO B+24
20 POKE B,0:NEXT:CAT:B=0:FOR ù=&9000 TO &9080
30 READ A:POKE ù, A:B=B+A:NEXT
40 IF B=8912 THEN CALL &9000
50 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS"
60 DATA 6,10,33,117,144,17,0,192,205,119,188,33
70 DATA 64,0,205,131,188,205,122,188,33,64,0,17
80 DATA 192,117,62,85,174,119,35,19,122,179,62,85
90 DATA 194,28,144,175,50,243,2,17,124,65,6,6,197
100 DATA 33,71,144,1,30,0,237,176,193,16,244,33
110 DATA 101,144,1,16,0,237,176,195,82,70,32,32
120 DATA 32,32,32,32,32,32,32,32,32,32,32,32
130 DATA 32,32,32,32,32,32,32,32,32,32,32,32
140 DATA 32,32,32,32,32,32,32,32,32,32,32,32
150 DATA 32,32,32,32,32,32,32,32,32,32,46,83
160 DATA 66,70,0,0
```

CPC

1 REM Vies infinies sur  
ARKANOID

```
10 SCREEN 0:KEYOFF:POKE
&HFCAB,1:COLOR 15,4,4
20 FOR ù=&HC100 TO
&HC11C:READ A:POKE
ù, A:B=B+A:NEXT
40 IF B<>2921 THEN
PRINT"ERREUR DANS LES
DATAS":END
50 BLOAD"CAS":POKE
&HC03F,0:POKE &HC040, &HC1
60 DEFUSR=&HC00:A=USR(A)
70 DATA
62,2,50,23,76,62,0,50,16,124,62,218,50,178,153
80 DATA
62,25,50,252,64,33,212,65,34,253,64,195,42,64
```

MSX

C64

Pour avoir 87 vies, il te suffit de sélectionner une partie à deux joueurs et de ne pas t'occuper du premier joueur et essaye de jouer le mieux possible avec le deuxième joueur. Selon l'humeur de ton Commodore tu auras peut-être 87 vies.

Sauvez se programme sous le nom "ARKBULL", puis charger ARKANOID, faire un Reset et taper : RUN "ARKBULL", attendre ensuite 2 minutes environ.

```
1 REM Pas de briques indestructibles
2 REM de Xavier PROENCA
10 LOADM "ARKANOID"
20 FOR I=&HC001 TO
&HFFFF:A=PEEK(I)
30 IF A=0 THEN POKE I,10
40 IF A=1 THEN POKE I,2
50 NEXT:SCREEN ,0:EXEC
&HBF5F
```

THOMSON

```
1 REM Vies infinies
2 REM Suppression du
texte
3 REM qui defile
4 REM Version T08, T09,
T09+
5 REM de Jean-Claude TOLA
10 LOCATE 0,0,0
20 CLEAR 200,&H79FF
30 LOADM "ENTETE",,R
40 SCREEN,,0
50 LOADM "ARKANOID"
60 POKE &H9D80,&H2E
70 POKE &H9D81,&HFF
80 FOR I=&HBB94 TO &HBB9B
90 POKE I,0:NEXT
100 FOR I=&HBB8A TO
&HBB90
105 POKE I,0:NEXT
110 NEXT
120 EXEC &HBF5F
```

● Ecrire MAAAAH et appuyez sur la barre d'espace. Nous resterons au même endroit où l'on vient d'être tué.

● Jouer sans musique:

POKE 34021,21

● Disparition des bêtes :

POKE 34521,24

● Destruction des bêtes :

POKE 35426,127

● Détriquer la balle :

POKE 37422,215

● Casser les briques plus facilement :

POKE 39724,15

● Pouvoir toujours mettre son nom dans les HIGH SCORES :

POKE 40515,30

SPECTRUM

● Vies infinies :  
POKE&82F3,0

● Après chargement du jeu mets-toi en majuscules et tape DEATHSTAR.  
Pour changer de tableau appuie sur "S".

CPC

ST

● En QWERTY, appuie sur <espace> et tape

DSIMAGIC, quand la gelule descend et ensuite tape les lettres d'option :

B = changement de tableau

C = glue

D = 3 billes

E = Grande raquette

F = dernier tableau

L = tir

S = ralentir la balle

(Henri REBOULLET)

AMIGA

● Après un "game over" appuyez simultanément sur F1 et le bouton gauche de la souris pour reprendre la partie!!!





CPC

# ARKANOID II

```

1 'Vies infinies sur ARKANOID II version Cassette
10 FOR ù=&A000 TO &A031:READ A:POKE ù,A
20 NEXT:POKE &A02B,166:ON ERROR GOTO 30
30 MODE 0:MEMORY &7FFF:LOAD"",&8003:CALL &A000
40 DATA 33,31,128,1,49,1,17,3,128,62,45
50 DATA 243,237,79,237,95,174,235,174,235
60 DATA 119,35,19,11,120,177,32,242,33,37
70 DATA 160,34,68,128,195,31,128,62,61,50
80 DATA 204,50,62,3,50,21,49,195,137,48

```

● Pendant la musique appuyez sur les touches T, A I et O en même temps. Le border changera alors de couleurs, maintenant quand tu voudras changer de tableau il te suffira d'appuyer sur la touche "ESC".

● Vies infinies :  
POKE &32CC,0  
● Nombre de vies:  
POKE &3115,Nb-1

CPC

● Vies infinies sur ARKANOID version disquette avec la multiface II : il faut paker la valeur 00 à l'adresse 20F3.

● Pour ralentir la balle il y a un truc très simple, il faut appuyer sur la touche "SHIFT" et la touche "ENTER" en même temps. Tu peux utiliser ce truc autant de fois que tu le veux.

## 128K

Tape ce listing pour obtenir des vies infinies, le blocage et le ralentissement de la balle et le cassage des briques du premier coup.

```

1 REM Vies infinies, blocage et
2 REM ralentissement de la balle,
3 REM cassage des briques du
4 REM premier coup sur ARKANOID II.
10 BORDER 0 : PAPER 0 : INK 7 : CLS
20 CLEAR 26000 : POKE 23658,8
30 PRINT "INTRODUIRE ARKANOID II"
40 PAUSE 0 : LOAD ""SCREENS
50 POKE 23388,17 : OUT 32765,17
60 LOAD ""CODE 49152 : POKE 23388,16
70 OUT 32765,16 : LOAD ""CODE
80 POKE 37586,0 : POKE 37587,195.
90 POKE 37748,0 : POKE 37749,0
100 POKE 37750,0 : POKE 38025,0
110 POKE 38026,0 : POKE 38027,0
120 POKE 38473,24 :RANDOMIZE USR 33025

```

SPECTRUM

## 48K

Tape ce listing pour obtenir des vies infinies, le blocage et le ralentissement de la balle et le cassage des briques du premier coup.

```

1 REM Vies infinies, blocage et
2 REM ralentissement de la balle,
3 REM cassage des briques du
4 REM premier coup sur ARKANOID II.
10 BORDER 0 : PAPER 0 : INK 7 : CLS
20 CLEAR 26000 : POKE 23658,8
30 PRINT "INTRODUIRE ARKANOID II"
40 PAUSE 0 : LOAD ""SCREENS
50 LOAD ""CODE : POKE 37484,0
60 POKE 37485,195 : POKE 37643,0
70 POKE 37644,0 : POKE 37645,0
80 POKE 37920,0 : POKE 37921,0
90 POKE 37922,0 : POKE 38372,24
100 RANDOMIZE USR 33025

```

● Pour inverser le but du jeu, il faut juste faire: POKE 40254,201 et maintenant ton but est de reconstruire le tableau.

● Pour éviter la fin de la présentation pour commencer le jeu : POKE 33427,201

● Vies infinies :  
POKE 33702,127

**SPECTRUM**

Pour pouvoir continuer la partie après un GAME OVER, il te suffit de mettre comme nom dans le tableau des HIGH SCORES : 'PBRAIN' et après appuyer sur la barre d'espace

### SPECTRUM 48K

Vies infinies

POKE 37484,0

POKE 37485,195

### SPECTRUM 128K

POKE 37586,0

POKE 37587,195

Blocage de la balle quand on la touche

POKE 37643,0

POKE 37644,0

POKE 37645,0

Ralentissement de la balle

POKE 37920,0

POKE 37921,0

POKE 37922,0

Casse les briques du premier coup

POKE 38372,24

POKE 37748,0

POKE 37749,0

POKE 37750,0

POKE 38025,0

POKE 38026,0

POKE 38027,0

POKE 38473,24

```

10 REM : encore un nouveau listing du
20 REM Token Maniaque !!
30 option base 1:dim a%(500):cheat=varptr(a%(1))
40 def seg=0
50 x=cheat:read b
60 while b<99999
70 poke x,b:x=x+2
80 read b
90 wend
100 REM ARKANOID II !!!
110 DATA 9,0,&H00,&H607A,0,&H41F9,0,&H0BE
115 DATA &6080,0,&H0BA,&H5F28
120 DATA 0,&H0BC,&H7A46,0,&H040,&H317C
130 DATA 0,&H042,&H4A39,0,&H044,&H0,&H0BC,&H7A46
140 DATA 0,&H040,&H040,&H317C,0,&H044,&H51C8
150 DATA 0,&H046,&H4ED0
160 DATA &H646F,&H682E,&H7072,&H6700,99999
170 BSAVE"DOH.PR",CHEAT,256

```

ST

Tape ce listing pour obtenir des vies infinies et la possibilité de changer de tableau en appuyant sur la touche "RESTORE"

```

1 REM Vies infinies et changement de
2 REM tableau en appuyant sur 'RESTORE'
3 REM SUR ARKANOID II
10 B=0:PRINT CHR$(147)
20 FOR ù=2816 TO 2920:READ A
30 POKE ù,A-5:B=B+A:NEXT
40 IF B=12492 THEN SYS 2816
50 PRINT'ERREUR DANS LES DATAS':END
60 DATA 167,92,194,22,16,162,133,6,207,21
70 DATA 252,167,260,159,81,133,6,37,91,250
80 DATA 174,149,146,245,8,174,6,146,250,8
90 DATA 81,172,7,174,37,146,89,8,174,167
100 DATA 146,90,8,174,6,146,91,8,81,5
110 DATA 13,174,181,146,120,6,174,6,146,121
120 DATA 6,178,23,213,101,174,178,146,260,14
130 DATA 167,12,194,210,6,162,5,66,207,21
140 DATA 252,167,5,165,66,147,255,260,145,256
150 DATA 260,81,217,11,174,260,146,72,8,81
160 DATA 93,60,81,217,11

```

C64

C64

● Pour avoir des vies infinies, il te suffit de taper "CHEETAH" dans le tableau des HIGH-SCORES

● Pour avoir des vies infinies, il te suffit de faire un HIGH SCORE quelconque et de taper comme nom : "DEBIE S". N'oublie pas l'espace entre le "E" et le "S".

AMIGA

● Durant le chargement, appuyez sur le bouton gauche de la souris et...SURPRISE !!!!  
(De Mannet)

● Pour avoir des vies infinies il te suffit d'appuyer sur F3 pour un seul joueur ou sur F4 pour deux.



# ARKANOID II

```

10 REM Vies infinies pour ARKANOID II
15 REM Ce programme génère un fichier Joystick.tos exécutable
20 READ N%
30 FOR I%=100000 TO 100000+N%-1 STEP 2
40 READ A:B%=B%+A%
50 POKE W I%,A:NEXT I%
60 IF B%<>3856453 THEN PRINT "Erreur dans les datas":END
70 PRINT "INSEREZ L'ORIGINAL EST APPUYER SUR UNE TOUCHE"
80 GEMDOS 1
90 BSAVE "A:JOYSTICK.TOS",100000,N%
100 DATA 528,24602,0,348,0,138,0,46,0,0,0,0,0
110 DATA 0,0,18553,0,366,16188,9,20033,23695,16188,1,20033
120 DATA 21647,18496,45180,60,26368,14,45180,59,26344,20729,0,364
130 DATA 20473,7,32766,19449,0,348,19961,2,32734,11836,0,32768
140 DATA 24832,142,19072,27392,130,16999,18553,7,32768,18553,7,32768
150 DATA 16188,5,20046,57340,0,12,18553,2,32736,16188,6,20046
160 DATA 23695,16889,2,32768,17401,7,32768,12348,31743,8920,20936,65532
170 DATA 19449,0,356,19961,2,0,11836,5,0,24832,52,19072
180 DATA 27392,40,19001,0,364,26368,24,16889,6,20936,8444,20081
190 DATA 20081,8444,20081,20081,12476,20081,20217,6,0,16188,76,20033
200 DATA 18663,65272,12092,0,488,16188,26,20033,23695,16188,0,12045
210 DATA 16188,78,20033,20623,19072,27136,14,11836,65535,65535,19679,8063
220 DATA 20085,11833,0,514,16999,12045,16188,61,20033,20623,19072,27392
230 DATA 56,13248,0,486,12046,12039,16185,0,486,16188,63,20033
240 DATA 57340,0,12,19072,27392,22,16185,0,486,16188,62,20033
250 DATA 22671,19679,8063,20085,11836,65535,65535,24804,17487,18478,20553,12544
260 DATA 17487,18478,18765,18176,0,6981,16722,19265,20047,18756,8265,18720
270 DATA 10322,17750,17742,18245,8271,17952,17487,18473,3338,22089,17473,21280
280 DATA 18766,17993,20041,21569,21280,20559,21050,8266,11853,11852,16730,20237
290 DATA 2570,20565,19539,16698,3338,17969,8272,16722,16672,22089,17473,21280
300 DATA 18766,17993,20041,21569,21261,2630,12832,20545,21057,8266,21829,18255
310 DATA 8270,20306,19777,19483,26112,0,2,9740,23068,12334,6154,6144,12592

```

ST

ST

● Pour avoir des vies infinies sur ARKANOID II, il te suffit si tu as un éditeur de secteur, de rechercher les octets 41524B4C et de les remplacer par 41524B43 ainsi que les octets 030000 par 02FF80.

● Pendant le chargement reste appuyé sur "SHIFT" et tape "MAGENTA", puis appuie sur "RETURN". Pendant la partie appuie sur la lettre "S" pour changer de tableau.

● Vies infinies :  
POKE &H7C10,0

MSX



# REVENGE OF DOH



# ARMY MOVES

```

1 REM Vies infinies, invulnérabilité, etc
2 REM sur ARMY MOVES version Cassette
10 B=0:FOR I=&A000 TO &A088:READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
20 IF B<14809 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
30 CALL &A000
40 DATA 175,205,14,188,33,175,57,17,0,0,62,22,205,161,188,205
50 DATA 106,58,33,64,161,17,0,0,62,22,205,161,188,33,64,161,1
60 DATA 38,2,62,141,205,120,160,33,134,161,1,224,1,62,61,174
70 DATA 205,120,160,33,64,161,17,0,187,1,38,2,243,237,176,221
80 DATA 33,0,191,17,79,0,205,103,187,221,33,0,192,17,0,64,205
90 DATA 103,187,221,33,30,5,17,134,141,205,103,187,175,6,246
100 DATA 237,121,33,59,11,119,33,139,18,119,33,76,28,62,195,119
110 DATA 205,55,189,251,195,144,146,245,174,119,241,35,11,198
120 DATA 10,246,128,95,120,177,123,32,240,201
    
```

CPC

```

1 REM VIE INFINIE POUR ARMY MOVES
2 REM DE DA SILVA
5 CLEAR 64500
6 LET T=0 :LET W=1
10 FOR F=32000 TO 32174
15 READA : POKE F,A
20 LET T=T+A*W:LET W=W+1
25 NEXT F
30 IF T<1883209 THEN PRINT "Data
erreur":STOP
40 PRINT AT 10,5; "C'est parti"
50 RANDOMIZE USR 32000
100 DATA 221,33,203,92,17,234
110 DATA 6,62,255,55,205,86,5
120 DATA 48,241,243,237,94,33
130 DATA 44,125,229,33,172,98
140 DATA 229,51,51,17,163,252
150 DATA 1,21,3,33,253,94,62
160 DATA 202,237,79,195,172,98
170 DATA 33,70,125,229,33,199
180 DATA 252,229,51,51,17,209
190 DATA 199,1,231,2,33,209,252
200 DATA 62,186,237,79,195,199
210 DATA 252,33,209,252,17,209
220 DATA 138,1,92,0,237,176,33
230 DATA 228,138,34,233,138,34
240 DATA 237,138,33,218,138,34
250 DATA 245,138,33,255,138,34
260 DATA 9,139,62,195,50,29,139
270 DATA 33,116,125,34,30,139
280 DATA 195,209,138,175,50,165
290 DATA 255,62,58,50,103,255
300 DATA 62,252,50,121,255,33
310 DATA 144,125,17,0,252,1,50
320 DATA 0,237,176,195,55,255
330 DATA 175,50,93,209,50,163
340 DATA 190,50,181,190,62,58
350 DATA 50,186,217,50,12,228
360 DATA 62,12,50,183,190,62
370 DATA 210,50,184,190,195
380 DATA 0,91
    
```

SPECTRUM

```

1 REM Vies infinies sur ARMY MOVES II version Cassette
10 B=0:FOR I=&A000 TO &A085:READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
20 IF B<14649 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
30 CALL &A000
40 DATA 175,205,14,188,33,175,57,17,0,0,62,22,205,161,188,205,106
50 DATA 58,33,64,161,17,0,0,62,22,205,161,188,33,64,161,1,38,2,62
60 DATA 141,205,117,160,33,134,161,1,224,1,62,61,174,205,117,160
70 DATA 33,64,161,17,0,187,1,38,2,243,237,176,221,33,0,191,17,79,0
80 DATA 205,103,187,221,33,0,192,17,0,64,205,103,187,221,33,30,5
90 DATA 17,88,142,205,103,187,1,0,246,237,73,62,201,33,217,146
100 DATA 119,175,33,105,8,119,205,55,189,251,195,88,147,245,174
110 DATA 119,241,35,11,198,10,246,128,95,120,177,123,32,240,201
    
```

CPC

```

10 REM Vies infinies pour ARMY MOVES partie I
20 KEY OFF:CLEAR 200,36000!
30 SCREEN2:COLOR15,1,1
40 BLOAD"cas:",R
50 POKE 54474!,201
60 BLOAD"cas:":CLEAR 200,51000!
70 BLOAD"cas:"
80 FOR I=-8192 TO -8184 STEP -1
90 READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT I
100 IF B<1176 THEN PRINT "ERREUR DATA":END
120 DATA 62,0,50,172,136,205,220,130,201
130 DEFUSR=&HE000:A=USR(0)
    
```

MSX

```

10 REM Vies infinies pour ARMY MOVES partie II
20 KEY OFF:CLEAR 200,36000!
30 SCREEN2:COLOR15,1,1
40 BLOAD"cas:",R
50 POKE 54474!,201
60 BLOAD"cas:":CLEAR 200,51000!
70 BLOAD"cas:"
80 CLS
90 INPUT "N° du niveau : ",C
100 POKE -30718,C-1
110 FOR I=-8192 TO -8184 STEP -1
120 READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT I
130 IF B<1145 THEN PRINT "ERREUR DATA":END
140 DATA 62,0,50,140,137,205,220,130,201
150 DEFUSR=&HE000:A=USR(0)
    
```

Pour avoir des vies et du carburant infinis, ainsi qu'un jeu plus dur et même des ennemis invisibles :

```

POKE &H9CA0,201
POKE &H9BD7,201
POKE &H9729,201
POKE &H8D52,201
POKE &H8987,201
POKE &H8997,201
    
```

MSX

- Pour le premier stage, il suffit de se tenir au milieu de l'écran et de tirer sans arrêt en évitant les trous, et vous arriverez rapidement à la fin du premier niveau - Pour les stages suivants avec l'hélicoptère, il faut se tenir au ras du sol, tir automatique bloqué, de telle façon que les flotteurs de l'hélico soient au même niveau que l'horizon ! Il y a 3 niveaux avec l'hélico ... - Pour le stage 5, pour traverser la jungle : il faut éviter les tirs ennemis et les oiseaux, tir automatique bloqué. Un seul conseil : ne réfléchissez pas trop, foncez dans le tas le plus rapidement possible, surtout pas de répis, seule la rapidité de l'action compte ... - Pour le stage 6, il suffit de tirer sans arrêt en avançant, c'est bête et méchant (c'est pour cela que j'aime ...) - Pour le dernier stage, vous arrivez dans la demeure du BIG BOS il faut trouver le coffre fort, et c'est fini... (Eric BONTEMPS).

ST

● Ne cherche plus, tape le code 15372 et tu pourras accéder à la seconde partie d'ARMY MOVES.

● Le code pour changer de tableau : 15863 (Frédéric BENYAHIA)

● Fuel infini :  
POKE 62033,0  
Invisibilité :  
POKE 57502,0  
-Pour la partie I  
Vies infinies :  
POKE 54599,0  
-Pour la partie II  
Vies infinies :  
POKE 53771,0

CPC

C64

SPECTRUM

## ARTICFOX

```

10 REM Energie infinie pour ARCTIC FOX
version DK
20 MODE 0:BORDER 0
30 FOR I=0 TO 15:INK I,0:NEXT
40 LOAD "OPENI3,&C000
50 INK 1,6:INK 2,11
60 INK 3,5:INK 4,26
70 MEMORY &176F
80 LOAD "MAIN",&1770
90 POKE &A300,0:CALL &1770
    
```

CPC

● Pour avoir l'énergie infinie :  
POKE &A300,0

SPECTRUM

CPC

● Pour avoir les missiles et les mines infinis  
POKE 58309,0



## ARTURA

```
10 Energie infinie pour Artura version Cassette
20 MODE 1:FOR I=&8200 TO &8235
30 READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
40 IF B<>4958 THEN PRINT "ERREUR DANS LES
DATAS":END
50 POKE &8225,0
60 PRINT "METTEZ LA K7 ORIGINALE et taper une
touche"
70 CALL &BB18
80 CALL &BD37:MODE 1:MEMORY &7FFF
90 LOAD "!",&8000:CALL &8200
100 DATA 243,33,27,128,17,0,128,1,91,1
110 DATA 125,237,79,237,95,174,235,174,235,119
120 DATA 35,19,11,120,177,32,242,33,36,130
130 DATA 34,84,128,195,27,128,62,53,50,139
140 DATA 33,62,6,50,9,17,62,205,50,58
150 DATA 14,195,80,3
```

CPC

● Vies infinies. Prendre un éditeur de secteurs et rechercher dans le fichier "DEMO1.DAT" les octets : 5368000000C68 et le remplacer par : 60020000000C68. (GL)

ST



## ASPHALT

CPC

Si l'ennemi est entouré de dignotants sur les côtés ou sur les arrières, il faut lui rentrer dedans. Retenir les plans de contournement. Miner les motos ou leur tirer dessus. Cas particulier : le motocycliste jaune doit être miné.

Se coller sur le côté de la route où les side-cars apparaissent toujours, afin de les bloquer puis de s'en débarrasser par la suite.

La voiture avec le brûleur arrière doit être attaquée en diagonale. Il faut éviter de lui rentrer dedans une fois qu'il est atteint. Les voitures sont, en raison de leur taille, assez vulnérables aux tactiques appliquées aux side-cars.

Si, après une attaque, il ne reste qu'une dizaine de balles comme munition, il faut les décharger afin d'être disponible pour l'attaque suivante, sachant qu'il y a une assez longue pause avant le ravitaillement.

Si les mines ne sont pas employées avec rapidité et précision, la cible les évitera.

Les lance-flammes ne constituent pas une arme suffisamment fiable.

La protection des arrières (angle le plus vulnérable), est très difficile; les côtés, par contre, peuvent être protégés si l'on se tient sur les bords de la route.

● Pour avoir des balles continues:

Rechercher: 6A 65 7D 3D 32

Remplacer : le 3D par 00

(Cédric CHEVAL).

```
1 'Vies et munitions infinies sur
ASPHALT version Disquette
10 MODE 0:B=0:FOR I=&BF00 TO
&BF35:READ A:POKE
I,A:B=B+A:NEXT
20 IF B=5735 THEN PRINT"INSERER
ORIGINAL":CALL &BB18:CALL &BF00
30 PRINT"ERREUR DANS LES
DATAS":END
40 DATA
17,64,33,25,17,14,7,25,25,18,6,7,3,47,19,17,64,25
50 DATA
119,18,33,64,25,13,18,25,12,18,17,5,2,21,119,5,19
60 DATA
124,54,28,124,5,19,125,195,208,95,6,83,82,72,65,76,84
```

## ASTERIX

CPC

Pour ne jamais avoir faim :  
POKE &2641,0  
Pour avoir les vies infinies :  
POKE &2711,0

Pour avoir les vies infinies:  
POKE 36723,0:POKE 36724,0  
POKE 36725,0  
POKE 36726,0

SPECTRUM

## ATAX

ST

```
'Vies infinies pour ATAX de Eric
ARBONA
OPEN "u",#1,"A\ATAX.PRG"
FOR I=1 TO 500
  SEEK #1,L
  BGET #1,300000,4
  IF LPEEK(300000)=&H33FC0005
    LPOKE 300000,&H33FC7FFF
  SEEK #1,L
  BPUT #1,300000,4
ENDIF
NEXT I
CLOSE #1
```

● Pour avoir des vies infinies, il suffit de prendre un éditeur de secteur et de rechercher dans le fichier .PRG, les octets : 53790000151CC et de les remplacer par : 60040000151 CC. Ensuite rechercher: 301633FCFFFF0000003832 et les remplacer par : 30166000E FFFF0000003832. (Gillus)

## AU REVOIR MONTY

C64

SPECTRUM

Pour avoir les ennemis immobiles :  
POKE 43502,201  
Pour avoir des vies infinies :  
POKE 41139,0  
Pour avoir l'invulnérabilité :  
POKE 42160,201

Pour avoir:

-Les vies infinies:  
POKE 21854,0  
-Des boissons sans alcool  
POKE 25065,96  
-L'apesanteur:  
POKE 18630,0

-L'invulnérabilité:  
POKE 18985,0  
POKE 23909,0  
POKE 34208,0  
POKE 18830,10  
POKE 20522,96

Pour avoir les vies infinies:  
POKE &HA97B,0

MSX



## ATV SIMULATOR

```
10 REM Temps infini de Patrick FUNARO
20 REM pour ATV K7
30 FOR I=&BE80 TO &BEA9
40 READ A:POKE I,A
50 B=B+A:NEXT I
60 IF B<>4752 THEN PRINT"Erreur dans les
  datas":END
70 MEMORY &8FFF:LOAD"ATV"
80 BORDER 0:FOR I=1 TO 15:INK I,0
90 NEXT I:MODE 1:CALL &BE80
100 DATA 62,195,33,142,190,50,22,189
110 DATA 34,23,189,195,197,153,221
120 DATA 33,177,167,17,0,1,205
130 DATA 64,167,33,161,190,34,90
140 DATA 168,195,219,167,62,195,50
150 DATA 102,55,195,0,4,106
```

CPC

- Pour avoir du temps infini : POKE &4C21,0 (Patrice MAUBERT)

CPC

- Pour avoir du temps infini recherchez avec un éditeur de secteur les octets : 3A 66 35 C6 01 et remplacez-les par : 3A 66 35 C6 00. (Patrice MAUBERT)

C64

- Pour avoir le temps infini: POKE 5711,96:SYS 4096

## ACE

C64

- Pour économiser le fuel quand il n'en reste pas beaucoup, grimper au maximum, puis piquer a fond plein gaz, quand la vitesse est au maximum en piqué, réduire à fond les gaz, ainsi on atteint la vitesse de 2000 Km/h sans consommer de fuel puisque tout est arrêté, bien sur. Il faut redresser pour ne pas se crasher, ça marche 8 fois sur 10. (Alexandre BLACHERE).

## AAARGH

AMIGA

- Pour entretenir le feu de son animal, il faut avaler à intervalles réguliers quelques personnes sur le sol. Pendant les combats, pour remporter la victoire faites : joystick+bouton de feu enfoncer (joystick à droite si vous êtes un dragon et à gauche si vous êtes un ogre). En restant comme ceci les combats tourneront toujours en votre faveur.

## ACADEMY

SPECTRUM

- Pour avoir:  
Les bombes: POKE 47757,255  
Les missiles: POKE 47754,255  
Les munitions: POKE 47755,255

Pour mener ta mission à bien, il est dans ton intérêt d'équiper ton vaisseau avec le matériel le plus approprié :  
-Avant tout, il faut que tu choisisses un bon bouclier et un laser très puissant.

-Pour ne pas te perdre, prends toujours une unité ADF.

-Le choix de la direction est secondaire.

-Plutôt que des fusées, choisis une unité infrarouge, moins précise mais plus éclairante.

CPC

```
1 'Missiles et carburant infinis' sur ACADEMY version Cassette
10 B=0:MODE 1:FOR I=&BE00 TO &BE20:READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
20 IF B=3399 THEN PRINT"INSERER ORIGINAL":RUN"":CALL &BE00
30 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
40 DATA 33,9,190,34,64,191,195,2,191,33,18,190,34,175,0,195,80
50 DATA 0,175,103,111,50,243,140,34,71,160,50,236,139,195,53,5
```

CPC

## AVENGER

```
1 REM Empêche kwon d'être fatigué pour
2 REM qu'il te donne de l'énergie.
3 REM sur AVENGER version Disquette.
10 B=0:FOR I=&9A TO &C7:READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
20 IF B=3828 THEN PRINT"INSERER AVENGER":CALL
  &BB18:CALL &9A
30 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
40 DATA
  0,62,1,205,14,188,33,196,0,205,212,188,34,197,0
50 DATA
  17,0,0,33,0,1,14,65,223,197,0,33,189,0,34,110,1
60 DATA
  195,0,1,175,50,193,108,195,219,101,132,0,0,7
```

CPC

```
1 REM Energie illimitée
2 REM Pour AVENGER
10 DATA 174,6,173,175,37,191,260,174
20 DATA 5,37,194,260,37,218,260,174
30 DATA 5,138,198,138,179,138,152,174
40 DATA 9,138,199,174,13,138,180,37
50 DATA 170,250,125,174,58,138,6,174
60 DATA 5,146,22,213,165,5,167,5
70 DATA 178,69,9,98,5,9,146,69
80 DATA 9,237,229,69,213,247,243,54
90 DATA 197,213,8,243,55,197,243,60
100 DATA 197,213,8,243,61,197,205,197
110 DATA 221,213,224,167,5,194,69,9
120 DATA 154,5,237,229,221,213,251,167
130 DATA 222,194,260,260,162,22,7,207
140 DATA 213,252,167,7,194,142,197,162
150 DATA 157,7,194,145,197,162,225,7
160 DATA 207,21,246,167,18,194,148,197
170 DATA 162,240,7,207,21,252,81,166
180 DATA 7,81,240,7,81,62,7,174
190 DATA 178,146,23,30,146,49,30,146
200 DATA 81,30,81,153,51
210 POKE 53280,6
220 PRINT CHR$(5)CHR$(147) "Patience..."
230 FOR A=49152 TO 49308: READ B: C=C+B
240 POKE A,(B-5): NEXT
250 IF C<>21107 THEN PRINT "ERREUR DATA":END
260 PRINT CHR$(147)CHR$(131)"PAS D'ERREUR-
  INSEREZ AVENGER"
270 INPUT "... PUIS TAPPEZ <RETURN>":OK$
280 SYS 49152
```

C64

- Pour avoir des vies infinies :

POKE 41200,24

POKE 50454,201

POKE 50480,201

Pour avoir les shurikens infinies:

POKE 54046,0

SPECTRUM

- Pour avoir des vies infinies:

POKE &H8E20,0

Pour avoir de l'énergie infinie:

POKE &HCB42

MSX



# ACTION FIGHTER

Voici de l'aide pour ceux qui auraient du mal à restaurer la liberté dans ce curieux monde:

Sachez que vous êtes plus vulnérable lorsque vous êtes à vélo, mais cela à néanmoins un avantage: l'hélicoptère ne vous attaquera pas. Si vous êtes dans la voiture et que l'hélico menace de vous larguer son chargement dessus, revenez sur le vélo et il s'en ira sans même vous attaquer! Sachez qu'en l'air vous devriez essayer d'intercepter tous les ennemis dès qu'ils apparaissent, de façon à ne pas leur laisser le temps d'ouvrir le feu. L'abri le plus sûr est le centre de l'écran: de là vous pouvez vous déplacer dans les huit directions, et ainsi éviter non seulement les ennemis mais de surcroît le risque de vous retrouver coincé dans un coin.

Lorsque vous êtes à vélo, sachez que seule la vitesse importe. Pour obtenir une sécurité maximale, vous devrez voyager juste un peu plus vite que les autres. En effet, si vous ralentissez ne serait-ce qu'un tout petit peu, vous serez bon pour vous faire écraser par ceux qui arrivent derrière, alors qu'en accélérant un peu, vous décollerez de la route !

Dans la voiture sachez que vous pouvez vous permettre de moins vous préoccuper de votre vitesse: vous pouvez vous déplacer à la vitesse d'un escargot dans la mesure où vous êtes invulnérable aux chocs des autres voitures. Cependant vous pourrez toujours vous crasher dans des barrières routières, alors surveillez tout de même votre accélérateur.

## EN GENERAL:

Restez au milieu de la route aussi souvent que possible afin de réduire le risque d'être poussé par les autres voitures sur les barrières autoroutières.

Sachez que votre radar (représenté par un panneau routier au dessus de la zone de jeu) est un gadget bien utile. Le panneau indique l'axe d'inclinaison du prochain tournant, mais le signe n'apparaît qu'une seconde, alors jetez-y de fréquents coups d'œil. Ce procédé est indisponible dans les tableaux suivants, là où les routes rétrécissent et ont des courbes bien plus difficiles d'approche.

Collectez tous les six bonus A-F sans mourir, et un avion volera à travers l'écran pour vous récompenser d'un bonus supplémentaire.

## LES BONUS:

Différents des armes supplémentaires, les bonus sont attribués lorsque certaines vagues d'aliens sont éliminées:

S= Augmentateur de vitesse (valable une seule fois)

P = points supplémentaires

I= invulnérabilité provisoire

E= vie supplémentaire

T= Temps supplémentaire

B= Bombe



## A. M. C. CODE AMIGA

Voici les codes permettant d'accéder aux divers niveaux:

CODE	ZONE
1 NOSTROMO	Ø2
2 DISCOVERY	Ø4
3 ENTERPRISE	Ø6
4 DAGOBAH	Ø8
5 REPLICANT	1Ø
6 KRULL	12
7 METROPOLIS	14

## Attention:

le A en QWERTY est le Q en AZERTY et le M, (BUI Thien).

**TOUTES LES  
SOLUCES  
SONT SUR  
3615  
JOYSTICK**



# ALPHAKOR

## Dans la salle de la machine à remonter le temps

regarder, examiner table, examiner étagère, prendre oscilloscope, prendre carte, prendre livre, prendre lampe, prendre peigne, utiliser oscilloscope, utiliser carte.

## En 1463

Laisser oscilloscope, laisser carte, est, nord, vends peigne, vends lampe, vends livre, sud, regarder, prendre caractère ou pince (selon les cas), est, rien, sud, regarder, prendre bourse, ouest, sud, oui, est, regarder, prendre caractère ou pince (selon les cas), ouest, ouest, regarder, prendre bourse, ouest, ouest, nord, ouest, nord, donner caractère, regarder, prendre laisser-passer, sud, regarder, prendre nourriture, manger, prendre cruche, boire, est, regarder, prendre bourse, sud, regarder, prendre cruche, boire, est, sud, donner pince, regarder, prendre clé, nord, regarder, prendre cruche, boire, manger, oui, manger, oui, manger, oui, manger, oui, est, sud, sud, dormir, rien, sud, nord, boire, boire, boire, boire, rien, nord, nord, est, oui, est, regarder, prendre cruche, boire, est, donner laisser-passer, est, regarder, prendre nourriture, manger, nord, regarder, prendre corde, sud, sud, regarder, prendre grosse clé, utiliser grosse clé, laisser

grosse clé, est, utiliser clé, regarder, prendre cruche, boire, prendre nourriture, manger, ouest, ouest, utiliser corde, ouest, nord, ouest, nord, regarder, prendre nourriture, manger, ouest, regarder, prendre cruche, boire, nord, prendre cruche, boire, prendre nourriture, manger, prendre oscilloscope, prendre carte, utiliser oscilloscope, utiliser carte.

## A vous le prix nobel

Conseil: Eviter la place du marché, manger et boire au maximum, attention au couvre-feu, ne pas vendre la carte et l'oscilloscope.

Pour en savoir plus:

Bible pour le prêtre puis interroger

Au mendiant 10 ecus suffiront

Le play-boy pour les serfs

Si vous connaissez le latin, alors donnez 20 écus à l'ermite

Le fils d'Alphakhor est chez le chimiste, interrogez-le  
Payez un pot aux ivrognes dans le bistrot,  
interrogez-les.

(VALET Thierry).





# ALPHA AKHOR

Fait par Antoine Driard pour

CPC 6128

<p><u>Imprimerie</u> donner la lettrine prendre le laisser passer</p>	<p><u>Estaminet</u> 5 écus = +4 de soir payer à boire pour avoir l'insigne (voir marché)</p>	<p><u>Devant</u> <u>l'estaminet</u> prendre nourriture et bourse</p>	<p><u>Rue du duc</u> <u>d'Albe</u> <b>DEPART</b> prendre cruche et nourriture</p>	<p><u>L'usurier</u> achète tout à 20 écus vend tout à 40 écus</p>	<p><u>L'église</u> facultatif: donner bible</p>
<p><u>Devant</u> <u>imprimerie</u> prendre cruche et nourriture</p>	<p><u>Rue du Val</u> prendre bourse</p>	<p><u>Place du</u> <u>marché</u> ne pas y aller sans l'insigne !</p>	<p><u>Rue saint</u> <u>Louis</u> prendre cruche</p>	<p><u>Devant chez</u> <u>l'usurier</u> prendre lettrine (caractère)</p>	<p><u>Devant l'église</u> mendiant: donner 25 écus pour multiplier par 5 bourses trouvées</p>
<p><u>Antre de</u> <u>l'alchimiste</u> prendre cruche</p>	<p><u>Four à pain</u> prendre cruche</p>	<p><u>Rue des</u> <u>moissons</u> prendre bourse</p>	<p><u>Place d'armes</u> prendre nourriture et cruche; ne pas y aller après le couvre-feu !</p>	<p><u>Rue de la</u> <u>salinerie</u> prendre bourse</p>	<p><u>Cachots</u> ne pas y aller sinon la partie est perdue !</p>
<p><u>Chez</u> <u>l'alchimiste</u> il n'est pas là ou bien seul son fils est là</p>	<p><u>Forgeon</u> rien à en tirer</p>	<p><u>Devant</u> <u>l'auberge</u> rien</p>	<p><u>Ermite</u> explique qu'il faut passer par les remparts</p>	<p><u>Serfs</u> donner clef pour aller à l'ouest</p>	<p><u>Murailles</u> utiliser corde pour aller à l'ouest</p>
<p><u>Auberge</u> 30 écus = dormir 10 écus = +4 de faim 5 écus = +4 de soif</p>	<p><u>Chambre</u> rien</p>	<p><u>Cour</u> prendre nourriture</p>	<p><u>Devant</u> <u>chateau</u> donner laisser-passer pour aller à l'est</p>	<p><u>Gardes</u> prendre clé puis ouvrir à l'est</p>	<p><u>L'alchimiste</u> le libérer</p>

— : mur infranchissable

≡ : passage nécessitant un objet ou de l'argent

⚠ : ATTENTION

⊖ : DANGER DE MORT





## BACKLASH

AMIGA

- Il faut toujours reculer pour survivre.  
(Alexandre Jouandeau)

```
'Vies infinies sur BACKLASH
DATA 2F3C,7,8000,3F3C,20,4E41,4DF9,3,0,42A7
DATA 3F3C,1,2F0E,2F3C,4,2,4E4D,41FA,8,2D48
DATA 84,4ED6,41FA,E,43F9,2,7DAE,2288,4EE9
DATA 16C,4239,0,A3E3,4EF8,7000
TST=0
EXE=&H6A000
FOR T=&H6A000 TO &H6A045 STEP 2
READ D$
V=VAL("&H"+D$)
TST=TST+V
POKE T,V
NEXT T
IF TST<>431011
PRINT"ERREUR DANS LES DATAS"
END
ENDIF
CALL EXE
```

ST

## BADCAT

- Temps infini :  
remplacer C8 2B 22 FD 21  
par C8 00 22 FD 21  
(Patrice MAUBERT)

- Pour avoir du temps infini :  
POKE &291B,0  
(Patrice MAUBERT)

CPC

- Pour passer la balançoire. Bouger le joystick de droite à gauche régulièrement mais pas trop vite. La balançoire s'ébranle alors. Attendre que le chat soit tout en haut, au dessus de l'eau, et pousser le joystick vers le haut. Pour passer le tonneau dans les égouts, se mettre dessus, aller à gauche et bouger le joystick de droite à gauche à la vitesse nécessaire (recommencer jusqu'à ce que l'on trouve la bonne vitesse). Ensuite, pour tuer les rats, aller en bas en appuyant sur fire, pour celui d'en bas, et en haut en appuyant sur le bouton, pour celui d'en haut (laisser celui du milieu tranquille, il ne fait rien).  
(Alexis MARIANI)

ST

## BACK TO REALITY

```
10 REM Vies infinies pour BACK TO REALITY version K7
20 MODE 1:INK 0,26:INK 1,0
30 INK 2,9:INK 3,13:BORDER 26
40 LOAD "!",&C000
50 OPENOUT "!JOY":MEMORY &12FF:LOAD"!"
60 INK 1,26:INK 2,15
70 INK 0,0:INK 3,6:POKE &79B2
80 CALL &7611
```

CPC

- Pour avoir:  
L'invulnérabilité:  
POKE 27337,96  
Les vies infinies:  
POKE 20109,173  
SYS 16384

C64



## BARBARIAN PSY ST

● Pour être invulnérable il te suffit avant de jouer d'entrer la date: 04-08-59

● L'icône "Prendre Objet" sert à éviter le monstre. Sélectionne-la et ce dernier ne pourra l'atteindre.

● Une fois l'écran de présentation chargé, appuie sur la touche "C", l'écran deviendra alors rouge. Cela t'indiquera que tu es invulnérable. De plus les ponts ne disparaîtront plus sous tes pieds, mais méfies toi des fosses car si tu tombes dans l'une d'elles, tu ne seras plus invulnérable.

## BALLISTIX ST

● Pour pouvoir choisir ses tableaux de 0 à 80 avec le joystick directement, prendre un éditeur de secteur et rechercher les octets : 32 39 00 01 DF AE 4E 71 32 3C et remplacer par 32 39 00 01 DF AE 81 01 32 3C.

Puis rechercher : 32 39 00 01 DF AE 81 01 32 3C et les remplacer par : 32 39 00 01 DF AE 4E 71 32 3C.

(GILLIUS)

## BANGKOK KNIGHT C64

● Pour avoir une super petite musique:

POKE 54296,15

SYS 38529

Ou alors:

POKE 54296,31

SYS 36294

## BACTRON CPC

● Pour avoir de l'énergie infinie rechercher la chaîne 26 9E 7E 90 77 et la remplacer par 26 9E 7E 00 77. (Patrice MAUBERT)

## BALL BREAKER

CPC

```
1 REM Vies et missiles infinis sur BALL BREAKER version Cassette
10 MEMORY &752F:LOAD"a",30000:POKE &75C6,&80:POKE &75C7,&BE
20 FOR I=&BE80 TO &BE97:READ A:POKE I,A:NEXT:CALL &7530
30 DATA 62,255,50,29,40,62,255,50,34,40,175,50
40 DATA 30,41,50,216,40,175,50,189,30,195,64,0
```

Pour la version disquette, il suffit de changer le LOAD"!a" par LOAD"(le nom du fichier le plus court)"

1'Vies et missiles infinis sur BALL BREAKER version Cassette

2'Par Pascal MORALES

20 MEMORY 29999

30 LOAD"!a",30000:POKE &75C6,&80:POKE &75C7,&BE

40 I=&BE80

50 READ a\$:IF a\$="va!" THEN CALL 30000

60 POKE I,VAL("\$"+a\$):I=I+1:GOTO 50

70 DATA 3e,ff,32,1d,28

80 'Taper les lignes 100,120,140,160 selon votre choix

90 '255 missiles

100 DATA 3e,ff,32,22,28

110 '255 VIES

120 DATA af,32,1e,29,32,d8,28

130 'Vies infinies

140 DATA af,32,bd,1e

150 'Missiles infinis

160 DATA c3,40,00,va!

170 END

## BANK BUSTER CPC

● Après avoir inscrit son nom en début de partie appuyer sur :

'F2' pour aller à la banque de NEW YORK

'F3' pour aller à la banque de PARIS

'F4' pour aller à la banque de LONDRES

(Didier BECKER)

## BARD'S TALE

● Vous jouez à Bard's Tale et vous avez envie de donner plus de points d'expérience, plus d'argent à vos personnages, plus de points de magie, transformer vos magiciens en archimage... Rien de plus simple... Vous prenez un bon éditeur de track (le bit copy 8.2). Vous mettez votre disk de personnage dans le drive et vous allez sur les blocks de ceux-ci (grâce à une recherche, par exemple, du nom d'un de vos personnages grâce à l'option SCAN DISK du SECTOR EDITOR du bit copy 8.2). Voici un exemple de ce que vous verrez. ELFIRKUS (nom d'un de mes personnages).

C5CC6C9D2CBD5D3

Nom du personnage

FFFFFFFFFFFFFFFF7C928392

0000000000000000 30100080305

Expérience en Décimal

000C000C

0000000000000001 0206030307

Gold en Décimal

00FF00FF

Hits+Cnd en hexa

00FF00FF

Speel Points en hexa

02010000004890007

01020304

Niveau de Magie

WIZ, MAGI, CONJ, SORC

0000000000

Dans cet exemple, mon personnage a les caractéristiques suivantes :

NOM:ELFIRKUS, Expérience : 310835 Or :126337 Hits : 255

CND : 255 Points de sort : 255 Niveau de magie : WIZ : 1 MAGI :

2 CONJ : 3 SORC : 4 Il suffit donc de mettre les valeurs que l'on veut (attention, WIZ, MAG, CONJ, SORC ne peut dépasser 07). (LACAUSSE Hervé).

APPLE

```
REM Ce programme génère un super personnage
REM Sur une disquette de sauvegarde pour BARD'S TALE.
DATA 0,0,0,1,0,9,0,018
DATA 0,018,0,018,0,018,0,018
DATA 0,018,0,018,0,018,0,018
DATA 255,246,1,064,1,064,1,074
DATA 1,074,128,018,128,012,128,010
DATA 128,9,0,0,0,0,0,0
DATA 0,0,0,095,086,184,0,0
DATA 9,196,0,016,0,016,0,7
DATA 0,7,0,7,0,7,0,0
DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
DATA 0,0,6,235,0,0
FOR I=1 TO 96
READ A
B=B+A
NEXT I
IF B<2403 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
OPEN CHARACTER DISK:TPW.DUNGEONMASTER.C" FOR OUTPUT AS 1
FOR I=1 TO 96
READ A
PRINT #1,CHR$(A):
NEXT I
CLOSE
```

SPECTRUM



```

1 REM Suppression des vêtements de Maria.
2 REM sur BARBARIAN (interdit au moins de 18 ans)
10 FOR I=272 TO 384:READ A:B=A:POKE I,A:5:NEXT
20 IF B<>18627 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
30 SYS 57812:POKE 147,0:SYS 62806:SYS 58541:POKE 890,96
40 SYS 580:POKE 1267,76:POKE 1268,16:POKE 1269,1:SYS 992
50 DATA 125,174,57,138,6,165,255,145,257,117,145,259
60 DATA 117,205,145,172,218,145,167,217,145,168,217
70 DATA 165,259,145,191,116,145,192,116,205,145,169
80 DATA 218,145,170,218,145,166,217,205,145,36,75,145
90 DATA 253,230,243,183,116,243,186,116,165,14,145
100 DATA 251,74,205,145,212,230,174,149,146,252,74
110 DATA 146,213,230,174,238,146,214,230,174,228,146
120 DATA 184,116,174,111,146,258,117,174,244,146,185
130 DATA 116,174,158,146,169,217,174,226,146,175,217
140 DATA 174,98,146,176,217,174,60,138,6,81,14,133

```

```

1 REM VIES INFINIES POUR BARBARIAN
2 REM DE DA SILVA
4 BORDER 0:POKE 23658,8
5 CLEAR 65479
6 LET T=0:LET W=0
10 FOR F= 65480 TO 65523
15 READ A:POKE F,A
20 LET T=T-W*A:LET W=W+1
25 NEXT F
30 IF T<>115996 THEN PRINT "Data Erreur":STOP
32 INPUT "INVINCIBLE (O/N)":AS
33 IF AS="O" THEN POKE 65513,50
34 INPUT "Besoin de tuer 1 seul homme (O/N)" AS
36 IF AS="O" THEN POKE 65518,50
40 PRINT AT 10,5:"C'est parti"
45 RANDOMIZE USR 65480
50 DATA 6,2,197,17,17,0,55
55 DATA 62,255,205,86,5,193
60 DATA 16,243,221,33,0,64
65 DATA 17,230,191,62,255,55
70 DATA 49,254,255,205,86,5
75 DATA 62,68,58,179,153,62,1
80 DATA 58,253,142,195,168,137

```

SPECTRUM

```

1 REM Invulnérabilité sur BARBARIAN
10 FOR I=272 TO 289:READ A:POKE I,A:5
20 NEXT:SYS 57812:POKE 147,0:SYS 62806
30 SYS 58541:POKE 890,96:SYS 850
40 POKE 1267,76:POKE 1268,16
50 POKE 1269,1:SYS 992
60 DATA 174,14,146,238,140,174,46,146
70 DATA 59,138,174,5,146,60,138,81,14,133

```

C64

● Pour avoir un super truc, il faut appuyer sur la touche C à n'importe quel endroit où l'on se trouve. Le cadre deviendra rouge. A présent, tu pourras passer sans problème toutes les embûches et tous les ennemis et aussi prendre tous les objets que tu trouveras. Le magicien sera très vulnérable mais par contre évite les pièges.

● Charge la face 2 du jeu. Ensuite, appuie, sans relâcher, sur "COMODORE" puis frappe la touche "RESET". Refais la manoeuvre plusieurs fois avant de te lancer. Tu auras une bonne partie de rigolade.

CPC

● Pour se retrouver en face du Sorcier Drax, le mieux c'est d'achever le premier et le deuxième combattant avec un coup sur la nuque. Pour les 5 autres, il faut pousser l'adversaire dans un coin en faisant deux ou trois roulades et attendre jusqu'à ce qu'il se relève, puis l'envoyer par terre en faisant virevolter l'épée autour de soi (joystick en haut à gauche).

Après le premier succès, répéter la manoeuvre jusqu'à ce que l'adversaire n'ait plus de "Points de Force".

Quand enfin on est arrivé chez Drax, il faut éviter ses "Coups Magiques". A cette fin, il faut se baisser puis sauter.

Ensuite l'achever avec une roulade en avant.

CPC

```

1 'Invulnerabilité sur BARBARIAN (BARB1A) version Disquette
10 MODE 0:BORDER 0:FOR I=0 TO 15:READ AS:INK I,VAL("&" + AS):NEXT
20 DATA 0,17,19,10,4,D,0,10,6,A,C,18,F,12,3,9
30 MEMORY &16FF:FOR I=&1700 TO &1743:READ AS:Z=VAL("&" + AS)
40 POKE I,Z:S=S+Z:NEXT:IF S<>4856 THEN PRINT"paf, erreur!":END
50 CALL &1700:POKE 27973,0:CALL &6AF2
60 DATA 21,00,C0,16,02,06,20,CD,2E,17,21,00,18,16,07,06,2A
70 DATA CD,2E,17,21,F2,6A,16,11,06,1E,CD,2E,17,21,00,C0,16
80 DATA 1E,06,20,C3,2E,17,00,00,00,66,C6,07,1E,00,0E,81,E5
90 DATA DF,2B,17,E1,05,C8,24,24,0C,79,FE,8A,20,F1,14,18,EC

```

```

1 'Invulnerabilité sur BARBARIAN (BARB1B) version Disquette
10 MODE 0:BORDER 0:FOR I=0 TO 15:READ AS:INK I,VAL("&" + AS):NEXT
20 DATA 0,17,19,10,4,D,0,10,6,A,C,18,F,12,3,9
30 MEMORY &16FF:FOR I=&1700 TO &1743:READ AS:Z=VAL("&" + AS)
40 POKE I,Z:S=S+Z:NEXT:IF S<>4866 THEN PRINT"paf, erreur!":END
50 CALL &1700:POKE 27973,0:CALL &6AF2
60 DATA 21,00,C0,16,02,06,20,CD,2E,17,21,00,18,16,07,06,2A
70 DATA CD,2E,17,21,F2,6A,16,16,06,1E,CD,2E,17,21,00,C0,16
80 DATA 23,06,20,C3,2E,17,00,00,00,66,C6,07,1E,00,0E,81,E5
90 DATA DF,2B,17,E1,05,C8,24,24,0C,79,FE,8A,20,F1,14,18,EC

```

```

1 'Invulnerabilité sur BARBARIAN (BARB2A) version Disquette
10 MODE 0:BORDER 0:FOR I=0 TO 15:READ AS:INK I,VAL("&" + AS):NEXT
20 DATA 0,17,19,10,4,D,0,10,6,A,C,18,F,12,3,9
30 MEMORY &16FF:FOR I=&1700 TO &1743:READ AS:Z=VAL("&" + AS)
40 POKE I,Z:S=S+Z:NEXT:IF S<>4856 THEN PRINT"paf, erreur!":END
50 CALL &1700:POKE 27756,0:CALL &6AF2
60 DATA 21,00,C0,16,02,06,20,CD,2E,17,21,00,18,16,07,06,2A
70 DATA CD,2E,17,21,F2,6A,16,11,06,1E,CD,2E,17,21,00,C0,16
80 DATA 1E,06,20,C3,2E,17,00,00,00,66,C6,07,1E,00,0E,81,E5
90 DATA DF,2B,17,E1,05,C8,24,24,0C,79,FE,8A,20,F1,14,18,EC

```

```

1 'Invulnerabilité sur BARBARIAN (BARB2B) version Disquette
10 MODE 0:BORDER 0:FOR I=0 TO 15:READ AS:INK I,VAL("&" + AS):NEXT
20 DATA 0,17,19,10,4,D,0,10,6,A,C,18,F,12,3,9
30 MEMORY &16FF:FOR I=&1700 TO &1743:READ AS:Z=VAL("&" + AS)
40 POKE I,Z:S=S+Z:NEXT:IF S<>4866 THEN PRINT"paf, erreur!":END
50 CALL &1700:POKE 27759,0:CALL &6AF2
60 DATA 21,00,C0,16,02,06,20,CD,2E,17,21,00,18,16,07,06,2A
70 DATA CD,2E,17,21,F2,6A,16,16,06,1E,CD,2E,17,21,00,C0,16
80 DATA 23,06,20,C3,2E,17,00,00,00,66,C6,07,1E,00,0E,81,E5
90 DATA DF,2B,17,E1,05,C8,24,24,0C,79,FE,8A,20,F1,14,18,EC

```

```

1 'Tuer les ennemis du premier coup
2 'sur BARBARIAN version Cassette
10 OPENOUT!":MEMORY &FFF:CLOSEOUT:RESTORE 30
20 FOR I=&1000 TO &1018:READ A:POKE I,A:NEXT
30 DATA 33,64,0,17,100,0,62,49,205,161,188,62
40 DATA 201,50,163,0,205,64,0,62,1,50,109,108,233
50 MODE 1:POKE &1014,1:PRINT"1 - BARBARIAN FACE 1"
60 PRINT"2 - BARBARIAN FACE 2 JEUX A"
70 PRINT"3 - BARBARIAN FACE 2 JEUX B"
80 INPUT A:RESTORE 90:FOR I=1 TO A:READ C,D:NEXT
90 DATA 70,109,109,108,112,108
100 POKE &1016,C:POKE &1017,D:CALL &1000

```



# BARBARIAN II

```

10 REM BARBARIAN II AMSTRAD DISK
20 REM par Patrice MAUBERT
30 REM Version Maxibidouilles
40 MEMORY &8FFF:MODE 1
50 FOR N=&A000 TO &A0AE:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>15507 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS.":END
80 INPUT"VIES INFINIES (O/N)";A$
90 IF UPPER$(A$)="N" THEN POKE &A004,&3D
100 INPUT"ENERGIE INFINIE (O/N)";A$
110 IF UPPER$(A$)="N" THEN POKE &A0AC,1
120 INPUT"TUER LES MONSTRES AVEC CLR (O/N)";A$
130 IF UPPER$(A$)="N" THEN POKE &A0AE,1
140 INPUT"CHANGEMENT DE LEVEL AVEC ESC (O/N)";A$
150 IF UPPER$(A$)="N" THEN POKE &A0AD,1
160 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL ET DEPROTEGEZ-LE"
170 PRINT"Puis pressez une touche":CALL &BB06:CLS
180 CALL &A000:RPM
190 DATA CD,7A,A0,3E,00,32,AF,96,3A,AC,A0,A7,20,13,32,12
200 DATA 91,32,8C,91,32,4E,95,3E,27,32,C8,91,32,DA,91,18
210 DATA 14,3E,91,32,12,91,32,8C,91,3E,3D,32,4E,95,AF,32
220 DATA C8,91,32,DA,91,21,02,92,3A,AD,A0,A7,20,07,36,1C
230 DATA 23,36,53,18,05,36,53,23,36,51,21,2C,94,3A,AE,A0
240 DATA A7,20,10,36,AF,23,36,32,23,36,38,23,36,51,23,36
250 DATA C9,18,0E,36,CD,23,36,E4,23,36,56,23,36,3E,23,36
260 DATA 10,3E,4E,32,A9,A0,CD,7A,A0,C9,16,17,0E,48,21,00
270 DATA 90,CD,A3,A0,16,19,0E,41,21,00,92,CD,A3,A0,16,19
280 DATA 0E,43,21,00,94,CD,A3,A0,16,18,0E,42,21,00,96,CD
290 DATA A3,A0,C9,1E,00,DF,A9,A0,C9,66,C6,07,00,00,00,00

```

```

1 REM Vies infinies pour BARBARIAN II
2 REM Version AMSTRAD Cassette
3 REM de ARNAUD CRESSONNIER
10 DATA 243,27,33,128,17,0,128,1
20 DATA 125,237,79,95,174,235,119
30 DATA 35,19,11,120,177,32,242,175
40 DATA 33,44,128,17,136,44,136
50 DATA 176,33,50,160,81,136
60 DATA 62,60,166,62,52,129,44
70 MODE 0:FOR A=&A000 TO &A057:READ B
80 C=C+B:POKE A,B:NEXT A
90 IF C<>7931 THEN PRINT"Erreur dans les datas":END
100 POKE &A033,0:POKE &A038,0:POKE &A03D,&A7
110 POKE &A051,&18
120 INPUT"Mettre l'original de BARBARIAN II":OKS
130 CALL &BD37:MODE 1:MEMORY &3FFF
140 LOAD"!",&8000:CALL &A000

```

```

1 REM Vies infinies pour BARBARIAN II
2 REM DE Ian FAURE
10 FOR X=312 TO 378 :READ Y:C=C+Y:POKE X,Y:NEXT
20 IF C=6887 THEN POKE 157,128:SYS 312
30 PRINT "DATA ERROR!"
40 DATA 32,44,247,32,108,245,169,76,141,56,3,169,83,141,57,3,169,1,141
50 DATA 58,3,76,168,2,72,77,80,169,97,141,178,3,169,1,141,179,3,104
60 DATA 76,81,3,72,169,113,141,214,228,169,1,141,215,228,104,32,191,3
70 DATA 96,115,1,169,165,141,113,138,108,22,0

```

```

10 REM Vies infinies pour BARBARIAN II
20 PAPER 0:INK 7:BORDER 0:CLEAR 30207
30 POKE 23658,8:RESTORE:FOR I=47000 TO 47015
40 READ B:A=B-10:POKE I,A:NEXT I:POKE 47003,0
50 POKE 47006,0:POKE 47009,0:POKE 47012,0
60 INK 0:POKE 23624,0:CLEAR:LOAD ""CODE 47104
70 POKE 47231,152:POKE 47232,183:RANDOMIZE USR 47104
80 DATA 185,60,215,166,60,171,160,60,37,161
90 DATA 60,148,173,205,10,106

```

● Pour avoir :

-Vies infinies :

Piste 24, secteur 42, à l'adr. &AF, remp. 3D par 00 ou rech. 3A-94-43-3D-FE te rem. par 3A-94-43-00-FE ou POKE &432F,0

-Énergie infinie :

Piste 23, secteur 48, à l'adr. &112, remp. 91 par 00 ou rech. 39-51-B7-91-FC et remp. par 39-51-B7-00-FC ou POKE &3D92,0. Puis à la piste 23, secteur 48, à l'adr. &18C, remp. 91 par 00 ou rech. 39-51-B7-91-FC et remp. par 39-51-B7-00-FC ou POKE &3E0C,0.

Puis à la piste 25, secteur 43, à l'adr. &14E, remp. 3D par 00 ou rech. C8-3D-32-39-51 et remp. par C8-00-32-39-51 ou

POKE &57CE,0. Puis à la piste 23, secteur 48, à l'adr. &1C8, remp. 00 par 27 ou rech. 3E-00-32-39-51 et remp. par 3E-27-32-39-51 ou

POKE &3E48,&27. Puis à la piste 23, secteur 48, à l'adr. &1DA, remp. 00 par 27 ou rech. 3E-00-32-39-51 ou POKE &3E5A,&27.

-Tuer monstres avec CLR : Piste 25, secteur 43, à l'adr. &2C, remplacer CD-E4-56-3E-10 par AF-32-38-51-C9 ou POKE &56AC,&2C

-Changer de level avec ESC :

Piste 25, secteur 41, à l'adr. &01, remp. DA-53-51 par DA-1C-53 ou POKE &5281,&01 (Patrice MAUBERT)

CPC

C64

● Appuyez sur la touche "COMMO-DORE" pendant vos combats avec les monstres. Ainsi vous n'aurez aucun gnomes à tuer.

SPECTRUM

● Pour avoir les vies infinies:

POKE 40141,0 (Emmanuel DELEYE)

## BALL CRAZY

```

10 Vies infinies version K7
20 LOAD"! "
30 POKE &A064,&F0
40 POKE &A065,&9F
50 FOR I=&9FF0 TO &9FF7
60 READ A:POKE I,A:NEXT
70 CALL &A000
80 DATA 62,167,50,111,28,64,0

```

CPC

● Pour avoir 55 vies, rechercher les octets : 32 D5 17 3E 0A 32 D9 17 et les remplacer par : 32 D5 17 3E FF 32 D9 17. (Forent GERY)

● Charge le jeu et fait un reset. Vies infinies et exécution: SYS 32784

C64



# BASIL

ST

● Pour terminer les niveaux suivants, se procurer les objets cités:  
TABLEAU 1 :  
boutiques et docks dague , pistolet, cigare, fleurs, clé  
TABLEAU 2 :  
les égouts os, chapeau, carte, dents, fruit  
TABLEAU 3 :  
la tanière de Ratigan lettres, cadenas, bougie, cigare, fleurs

● Pour avoir du temps infini:  
POKE &91D2,&C9  
Pour avoir des vies infinies:  
POKE &EA1,&C9

● Pour avoir:  
-Le temps infini:  
POKE &91D2,&C9  
-Les vies infinies:  
POKE &EA1,&C9

CPC

```
1 REM Vies infinies pour BASIL version Disquette
10 MODE 0:BORDER 0:FOR i=0 TO 15:READ a$:INK i,VAL("&"a$):NEXT
20 DATA 00,1A,06,03,10,12,01,19,0F,03,10,01,02,09,05,14
30 MEMORY &7FF:FOR i=&800 TO &8A7:READ a$:POKE i,VAL("&"a$)
40 X=X+VAL("&"a$):NEXT
50 IF X<>14430 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END ELSE CALL &800
60 DATA 0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0,3E,02,16,05,CD,67,08,21
70 DATA 00,09,3E,06,16,0D,CD,67,08,21,00,C0,3E,0E,16,10
80 DATA CD,67,08,21,00,F0,3E,11,57,CD,67,08,F3,01,8C,7F
90 DATA ED,49,21,00,C0,11,00,80,01,00,30,ED,B0,11,00,A8
100 DATA 01,00,10,ED,B0,3A,FF,00,FE,63,20,03,32,FF,A7,AF
110 DATA 21,A2,85,36,21,23,36,8A,23,36,83,23,36,36,23,36
120 DATA FF,00,00,00,C3,00,80,32,A8,08,7A,3C,32,A9,08,22
130 DATA AA,08,3A,A8,08,1E,00,57,CD,45,C0,06,08,3E,19,90
140 DATA 4F,3A,A8,08,57,1E,00,2A,AA,08,E5,D5,C5,CD,66,C6
150 DATA C1,D1,E1,24,24,22,AA,08,10,E3,3A,A8,08,3C,32,A8
160 DATA 08,21,A9,08,BE,20,CB,C9
```

```
10 REM Energie et Temps infinis pour BASIL K7
20 CLS:FOR I=96 TO 139:READ A
30 POKE I,A:B=B+A:NEXT
40 IF B<>4234 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
50 CALL 108
60 DATA 62,201,50,70,142,50,208,144,175,195
70 DATA 0,128,6,0,17,112,1,205,119,188
80 DATA 205,255,187,62,9,50,152,1,14,192
90 DATA 205,137,1,33,11,107,34,19,2,14
100 DATA 107,195,168,1
```

```
1 REM Energie infini.
2 REM sur BASIL THE GREAT MOUSE DETECTIVE
10 PAPER 0 : INK 0 : BORDER 0
20 CLEAR 27000
30 LET SUM=0 : RESTORE 100
40 FOR I=23296 TO 23316 : READ A
50 LET SUM=SUM+A : POKE I,A : NEXT
60 IF SUM<>2375 THEN PRINT"Erreur dans les datas": STOP
70 POKE 23658,8 : POKE 23308,0 :
80 PRINT"Mettre BASIL" : LOAD ""CODE 55808
90 PRINT USR 23296
100 DATA 62,201,50,29,218,205,0,218,62,201
110 DATA 50,240,163,62,0,50,80,161,195,0,128
```

● Pour changer la couleur de l'écran (Nb=Couleur):  
POKE 33329,Nb  
Pour rendre les ennemis invisibles:  
POKE 37850,195  
Pour avoir de l'énergie infinie:  
POKE 24130,0

SPECTRUM

## BEACH VOLLEY AMIGA

' Ocean Beach Volley trainer par Christophe PARIS  
(c) 1989 JOYSTICK HEBDO  
' faire 'run' puis suivre les instructions du programme  
' après la modification il vous suffira de presser la touche 'F1'  
' pendant le jeu pour passer au niveau suivant.!......!!

```
PRINT AT(15,4);" OCEAN BEACH VOLLEY trainer by Christophe PARIS "
```

```
PRINT AT(15,5);" (c) 1989 JOYSTICK HEBDO "
```

```
PRINT AT(15,7);" Insérez la disquette 'Ocean Beach Volley' "
```

```
PRINT AT(15,8);" dans le lecteur interne (DF0:) "
```

```
PRINT AT(15,11);" puis pressez le bouton gauche de la souris "
```

```
WHILE MOUSEK<>1
```

```
WEND
```

```
DIM prg|(&HCF16)
```

```
BLOAD "df0:volley.code",V:prg| (0)
```

```
i=4
```

```
val=&H4E71
```

```
adresse=V:prg| (0)+&H5A8
```

```
modification
```

```
BSAVE "df0:volley.code",V:prg| (0),&HCF16
```

```
PRINT AT(15,15);" OPERATION TERMINEE "
```

```
END
```

```
PROCEDURE modification
```

```
FOR o=0 TO i
```

```
DPOKE adresse+(o*2),val
```

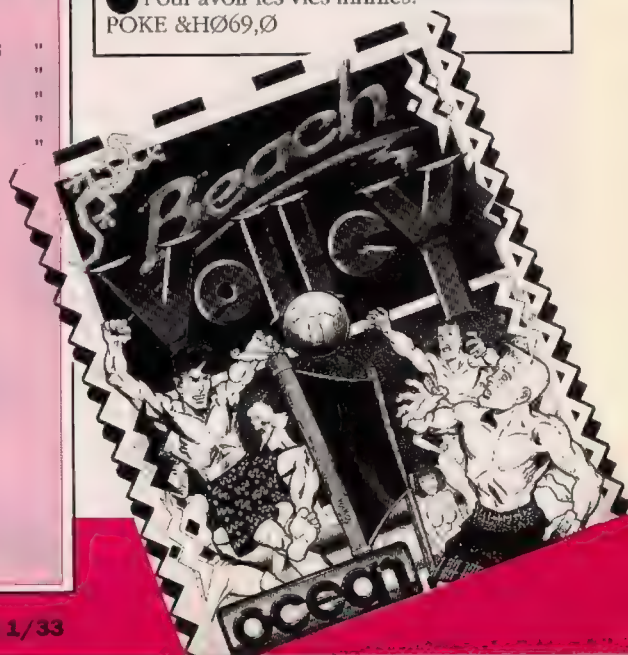
```
NEXT o
```

```
RETURN
```

## BATTLE SHIP CLAPTON

MSX

● Pour avoir les vies infinies:  
POKE &H069,0





## BEACH HEAD

CPC

```
1 ' BEACH-HEAD * VIE INFINIE * PAR HARRY
2 ' Version Disquette POUR LA COMPIL THEY SOLD A MILLION.
3 ' POKE &F2D8,&20:POKE &C987,&2B:POKE &C988,&B8
4 ' POKE &D1E5,&0:POKE &D1E6,&0:POKE &D1E7,&0
5 '
6 ' RECHERCHE * 92 83 3e >0a< 32 * FICHIER BPART2.BIN 15Ko
7 ' RECHERCHE * >2B B8< B7 CA 28: * FICHIER BPART.2 15Ko
8 ' RECHERCHE * 3D CA 43 AD >32 45 B8< * FICHIER BPART2.BIN 15Ko
9 '
10 CALL &BB4E:BORDER 0:INK 0,0:MODE 1
20 LOCATE 4,13:PRINT "VERSION THEY SOLD A MILLION (O/N)"
21 K$="":WHILE K$<>"O" AND K$<>"N":K$=UPPER$(INKEY$):WEND
22 FOR I=1 TO 3:INK I,0:NEXT
23 IF K$="N" THEN LOAD "BEACH.BIN",&FE00:ELSE LOAD "BEACH.SBF",&FE00
30 POKE &FE2E,&C3:POKE &FE2F,&0:POKE &FE30,&A0
40 FOR I=&A000 TO &A000+31:READ a$:POKE I,VAL("&"a$):NEXT
50 DATA cd,7a,bc,3e,2b,21,87,c9,77,3e,b8,23,77,3e,00,21
60 DATA e5,d1,77,23,77,23,77,3e,20,21,d8,f2,77,C3,31,FE
70 CALL &FE00
```

## BANK BUSTER II

ST

● Pour avoir des vies infinies : rechercher la chaîne 33 FC 04 00 et remplacez la par 33 FC 00 FF. (Patrice GILLET)

## BIGGLES

● Vies et Munitions infinies :  
POKE \$172B,234 : POKE \$172C,234  
POKE \$943,250 : POKE \$21E0,234  
POKE \$21E1,234  
Exécution : SYS \$81C

C64

CPC

● Le code WREN permet d'être performant dans la phase de l'hélicoptère. Explorer les lieux signalés par les points rouges.

## BOB WINNER

CPC

```
10 REM Vies infinies sur BOB WINNER version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &3FFF:MODE 1
40 FOR N=&A300 TO &A34F:READ A$:A=VAL("&"A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM>8262 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT "INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":POKE &A8A6,0
80 CALL &BB06:CLS:POKE &A8A7,0:LOAD "BOB":CALL &A300
90 DATA 21,19,A3,11,80,BE,01,80,00,ED,B0,3E,C3,21,80,BE
100 DATA 32,BA,40,22,BB,40,C3,00,40,C5,01,00,08,7E,AD,AC
110 DATA 77,23,0B,78,B1,20,F6,C1,10,EF,C3,94,BE,3E,C3,21
120 DATA 80,BE,32,D8,94,22,D9,94,21,A6,BE,22,92,BE,C9,3E
130 DATA 3A,32,20,6A,3E,A7,32,27,6A,C9,00,00,00,00,00
```

```
10 REM Vies infinies sur BOB WINNER version Disk du pack DUO PACK
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &7000:MODE 1
40 FOR N=&BF00 TO &BF0C:READ A$:POKE N,VAL("&"A$):NEXT
50 PRINT "INSEREZ VOTRE ORIGINAL...PUIS UNE TOUCHE":CALL &BB06
60 CLS:LOAD "BOB":POKE &841C,&BF:CALL &7800
70 DATA 3E,A7,32,27,6A,3E,3A,32,20,6A,C3,00,3D
```

● Pour avoir des vies infinies : POKE 27150,69 POKE 27151,93  
Relancement en cas d'interruption: CALL &3D00 (Cédric TONDEUR)

## BOMB FUSION

ST

● Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de secteur et rechercher les octets:  
13 C0 00 02 8E F5 et les remplacer par :  
60 04 00 02 60 02.  
Puis rechercher : 13 C0 00 02 8E F4  
et les remplacer par : 60 04 00 02 60 02.  
(GILLUS)

## BOMB JACK II

● Pour avoir des vies infinies : POKE &18EA,0

CPC

C64

● Vies infinies :  
POKE 7053,200:SYS 39712

## BOMBUZAL

C64

```
10 REM Vies infinies pour BOMBUZAL de LUCASSE
20 POKE 53280,1:POKE 53281,1
30 POKE 646,5:PRINT CHR$(27)
40 FOR I=17408 TO 14540:READ B
50 A=B-10:POKE I,A:C=C+A:NEXT
60 IF B<>16241 THEN PRINT "ERREUR":END
70 POKE 3280,PEEK (162):SYS 17408
80 DATA 170,10,142,262,179,234,143,263
90 DATA 187,262,155,262,210,218,259,240,263
100 DATA 218,255,179,86,151,235,265,179,67
110 DATA 151,236,65,179,78,151,237,265
120 DATA 179,63,143,11,172,11,170,11,179,11,42
130 DATA 196,265,179,10,42,199
140 DATA 265,179,10,42,223,265,179,80,151
150 DATA 243,12,179,78,151,244,12,86
160 DATA 10,239,179,42,151,38,11,179,98,151
170 DATA 39,11,179,78,151,40,11
180 DATA 86,95,78,179,114,151,132,75,179
190 DATA 78,151,133,75,179,10,151,42
200 DATA 218,106,179,127,151,109,80,179,78
210 DATA 151,110,80,86,10,80,179,183
220 DATA 151,124,31,179,15,151,84,60,86,10
230 DATA 58,20,14,29
```

C64

● Pour avoir des vies illimitées:  
POKE 5490,234  
POKE 5491,234  
POKE 5492,234  
(Michel MONFORT)

● Pour avoir des vies infinies:  
POKE 5490,173:RUN  
(Eric DEGRANGE)

ST

● Pour avoir des vies infinies, prenez un éditeur de secteur et recherchez les octets : 535566 000006 et les remplacer par: 4E7166000006. (Gillus)

## BOY RACER

CPC

● Lorsque vous définirez les touches, les joueurs 1 et 2 pourront utiliser le diesel. Au départ, vous conduirez ensemble les voitures simultanément, par ce moyen, vos vies seront prolongées.

```
1 REM Invulnérabilité
2 REM Longueur de saut,
3 REM tirs et carburant infinis
4 REM pour BOY RACER
5 REM version Cassette
10 MEMORY 12299:LOAD "game":MODE 2
20 BORDER 3:INK 0,3:INK 1,5
30 POKE &83CA,&AF:POKE &83E4,&AF
40 POKE &83FC,&A7:POKE &8410,&A7
50 POKE &8556,&A7:POKE &8E7D,&A7
60 POKE &84C5,&A7:POKE &8DEC,&A7
70 POKE &8379,&C3:POKE &837A,&86
80 POKE &837B,&83:POKE &83A4,&C3
90 POKE &83A5,&B1:POKE &83A6,&83
100 CALL 32768
```



# BOMB JACK

```
' 32767 vies pour BOMB JACK
' A TAPER EN GFA 2.0 de Frédéric COUPAN
LPOKE 300000,&H33FC7FFFF
OPEN"U",#1,"BOMB JACK\BOMB JACK.PRG"
' JOUEUR 1
SEEK #1,5348
BPUT #1,300000,4
' JOUEUR 2
SEEK #1,5374
BPUT #1,300000,4
CLOSE #1
```

ST

● Pour avoir des vies infinies, il suffit de prendre un éditeur de secteur et d'éditer la disquette. Chercher 33FC0003 et remplace par 33FC00FF

```
01 REM Vies infinies pour BOMB JACK
02 REM de Christophe LAFITTE
05 CLEAR 29877:LOAD""CODE
10 FOR F=65000 TO 65027
20 READ A:POKE F,A:NEXT F
30 POKE 65521,195:POKE 65522,232
35 POKE 65523,253:RANDOMIZE USR 65465
40 DATA 62,60,50,146,189,62,60,50
50 DATA 163,189,62,33,50,247,255,62,8,50
60 DATA 242,255,62,252,50,243,255,195,240
70 DATA 255
```

SPECTRUM

● Pour avoir les vies infinies:  
POKE 49530,4  
(DA SILVA).

● Invulnérabilité:  
POKE 5693,255:  
POKE 5694,255:  
POKE 5695,255:  
SYS 2096

C64

# BRAVESTARR

● Après chargement du jeu, fais un reset et tape:  
Temps infini:  
POKE 14500,173:  
SYS 7236

C64

```
1 REM Invulnérabilité et temps infini
2 REM sur BRAVESTARR
10 FOR I=304 TO 360:READ A:POKE I,A-5:NEXT
20 POKE 338,44:POKE 341,44:POKE 344,44:POKE 347,44
30 POKE 816,48:POKE 817,1:LOAD
40 DATA 37,170,249,167,11,165,62,147,213,13
50 DATA 145,214,13,101,167,80,165,6,147,178
60 DATA 9,145,179,9,81,5,9,174,101,146,45
70 DATA 61,174,84,146,174,55,146,176,53,146
80 DATA 247,52,146,135,54,174,49,146,214,41
90 DATA 81,73,33,75,91,72
```

```
10 'Temps infinies pour BRAVESTARR version Cassette
20 B=0:RESTORE 40:FOR I=&4200 TO &4386:READ A:B=B+A:POKE I,A:NEXT
30 IF B=37465 THEN 240 ELSE PRINT"ERREUR DANS LES DATAS LIGNES 40-230":END
40 DATA 254,0,32,3,195,59,67,254,1,32,7,221,54,15,246,14,16,201,254,2,32
50 DATA 7,221,54,12,249,14,13,201,254,3,32,15,221,54,30,233,221,126,12
60 DATA 214,16,221,119,12,14,31,201,254,4,32,7,221,54,17,246,14,18,201
70 DATA 254,5,32,7,221,54,16,246,14,17,201,254,6,32,7,221,54,13,248,14,14
80 DATA 201,254,7,32,7,221,54,27,238,14,28,201,254,8,32,7,221,54,14,247
90 DATA 14,15,201,254,9,32,7,221,54,35,192,14,36,201,254,10,32,19,221,229
100 DATA 225,17,6,0,25,124,214,16,221,117,21,221,119,22,14,23,201,254,11,32
110 DATA 19,221,229,225,17,6,0,25,124,214,16,221,117,20,221,119,21,14,22,201
120 DATA 254,12,32,19,221,229,225,17,7,0,25,124,214,16,221,117,16,221,119,17
130 DATA 14,18,201,254,13,32,15,221,126,3,214,16,221,119,3,221,54,26,233,14
140 DATA 27,201,221,54,29,32,221,54,30,235,14,31,201,243,33,57,125,17,57,93
150 DATA 0,1,0,13,237,176,33,54,109,17,55,109,1,0,16,54,0,237,176,54,195,35
160 DATA 54,52,35,54,67,33,213,66,17,57,109,1,13,0,237,176,33,64,109,54,235
170 DATA 33,80,125,17,80,109,1,21,0,237,176,33,255,64,221,33,88,125,35,229
180 DATA 126,205,0,66,221,229,225,93,124,214,16,87,6,0,221,9,237,176,237
190 DATA 115,0,64,195,57,109,237,123,0,64,225,24,222,225,237,75,2,64,217
200 DATA 195,137,190,34,215,66,124,214,16,103,34,251,66,34,50,67,229,124,214
210 DATA 16,103,34,218,66,225,43,43,43,34,227,66,35,34,230,66,17,9,0,25,34,3
220 DATA 67,17,16,0,25,34,11,67,17,0,16,25,34,8,67,17,8,0,25,34,23,67,243
230 DATA 217,237,67,2,64,201
240 B=0:RESTORE 260:FOR I=&4100 TO &4134:READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
250 IF B<>5152 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS LIGNES 260-280":END
260 DATA 29,188,65,180,17,20,42,82,178,78,89,198,101,89,225,161,21,69,88,220
270 DATA 36,24,17,167,85,168,121,84,65,86,39,18,193,87,70,20,101,20,17,50,27
280 DATA 83,225,65,186,69,54,177,82,218,230,128,0
290 B=0:RESTORE 320:FOR I=&BE80 TO &BE9A:READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
300 IF B<>3068 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS LIGNES 320-330":END
310 MEMORY &1FFF:LOAD"BRAVESTARR":PRINT"ATTENDS JE BOSSE":CALL &BE80
320 DATA 33,77,152,205,68,67,195,213,66,33,146,190,34,65
330 DATA 162,195,180,160,205,3,185,62,0,50,73,48,201
```

● Pour avoir:  
-Le temps infini: POKE &301A,201  
-L'invulnérabilité: POKE &A3B,201  
-Seulement un ennemi: POKE &BE2,1

CPC

● Pour avoir:  
-Le temps infini: POKE 12314,201  
-L'invulnérabilité: POKE 2619,201  
(Diego PRADO\$)

# BONE CRUNCHER

## AMIGA

● Bone Cruncher: Voici tous les codes des tableaux du jeu:

- 1) Golemstench
  - 2) Morphicle
  - 3) Golemkiller
  - 4) Scarab
  - 5) Web of Death
  - 6) Monster Party
  - 7) Cave of Doom
  - 8) Under Ground
  - 9) Death Chamber
  - 10) Golemscave
  - 11) Humscurt
  - 12) Slime Hole
  - 13) Blood Smell
  - 14) Bone Powder
  - 15) Nightmar
  - 19) Liquidation
  - 20) Megamaze
  - 21) Statagem
  - 22) Stratosphère.
- (Jean-Michel PAU).



# BUTCHER HILL

```

10 REM Tout infini choix level BUTCHER HILL Disk
20 REM (C) Joystick 1989 par Patrice Maubert
30 MEMORY &8000:MODE 1:BORDER 0:L=120
40 FOR N=&8D2 TO &8B62:READ A$:A=VAL("&" + A$):B=B+1
50 IF B<17 THEN POKE N,A:S=S+A+255*(S+A>255):GOTO 80
60 IF S<>A THEN PRINT"ERREUR LIGNE":L:END
70 S=0:B=0:N=N-1:L=L+10
80 NEXT:FOR N=&A000 TO &A024:READ A$:POKE N,VAL("&" + A$)
90 NEXT:INPUT"LEVEL DE DEPART (1-3) ";L:POKE &A001,L
100 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...et une touche"
110 CALL &BB06:CLS:CALL &A018
120 DATA 00,1A,10,0E,04,09,02,0C,03,0F,11,0A,0D,15,0B,1A,C7
130 DATA 31,00,C0,F5,3E,00,CD,0E,BC,01,00,00,CD,38,BC,CD,50
140 DATA 39,89,F1,4F,E6,0F,32,BB,89,B9,3E,0A,DD,21,00,C0,33
150 DATA CC,50,89,F8,21,E2,88,3E,10,2B,3D,F5,E5,46,48,CD,1E
160 DATA 32,BC,E1,F1,20,F3,CD,46,89,3E,0B,DD,21,00,40,CD,CA
170 DATA 50,89,3E,0C,DD,21,E3,68,CD,50,89,3A,BB,89,32,E5,AE
180 DATA 68,31,00,C0,C3,00,A0,3E,10,01,00,00,3D,F5,CD,32,41
190 DATA BC,F1,20,F5,CD,41,BC,45,CD,19,BD,10,FB,C9,F3,32,76
200 DATA BA,89,3E,05,32,53,8B,CD,31,8A,DD,E5,DD,E5,01,7E,29
210 DATA FB,21,49,8B,CD,D0,8A,7E,E6,FC,20,F5,3A,54,8B,B7,65
220 DATA 20,3C,3D,3C,CD,B9,8A,21,49,8B,CD,D0,8A,3A,52,8B,1F
230 DATA 0A,09,DD,7E,02,DD,4E,03,DD,46,04,E5,D5,CD,71,8A,4E
240 DATA F8,01,CD,71,8A,FD,E1,E1,1E,24,0E,0E,FD,56,05,41,7E
250 DATA 7E,AA,77,23,10,FA,FD,72,05,FD,09,1D,20,EE,3E,01,B6
260 DATA 32,54,8B,DD,21,88,90,11,0A,00,01,00,00,DD,09,0E,3B
270 DATA 0C,DD,7E,00,FB,20,F6,E1,D1,0E,00,3E,00,17,30,1E,06,EE
280 DATA 7E,0B,32,3D,8A,DD,6E,0C,DD,66,0D,22,3F,8A,E1,DD,D8
290 DATA 7E,06,32,4B,8A,DD,7E,05,F5,DD,7E,00,32,4D,8A,DD,28
300 DATA 5E,07,DD,56,08,17,30,0A,A7,ED,52,DD,4E,09,DD,46,34
310 DATA 0A,09,DD,7E,02,DD,4E,03,DD,46,04,E5,D5,CD,71,8A,4E
320 DATA D1,E1,D5,E5,0E,00,7E,A9,4F,23,1B,7A,B3,20,F7,E1,5B
330 DATA D1,F1,DD,E1,91,28,0E,21,53,8B,35,C2,5C,89,97,01,C1
340 DATA 7E,FA,ED,79,C9,CD,30,8A,D5,E5,0E,00,7E,AB,A9,77,48
350 DATA 23,1B,7A,B3,20,F6,E1,D1,0E,00,3E,00,17,30,1E,06,EE
360 DATA 01,7E,B9,20,0B,23,1B,7E,B7,79,28,07,46,23,1B,7E,84
370 DATA DD,77,00,DD,23,10,F9,23,1B,7A,B3,20,E2,37,C9,32,03
380 DATA 3E,8B,ED,43,E5,8A,22,FF,8A,ED,53,94,8A,01,7E,FB,F3
390 DATA 3A,3E,8B,CD,B9,8A,21,00,18,ED,5B,E5,8A,A7,ED,52,F0
400 DATA EB,21,00,00,ED,52,30,07,ED,5B,94,8A,21,00,00,22,30
410 DATA 94,8A,ED,53,02,8B,E5,21,3F,8B,CD,D0,8A,21,3E,8B,D3
420 DATA 34,E1,7C,B5,20,CA,C9,32,3E,8B,32,42,8B,21,3B,8B,E0
430 DATA CD,D0,8A,21,39,8B,CD,D0,8A,CB,6E,28,F6,C9,5E,23,DC
440 DATA ED,78,87,30,FB,7E,0C,ED,79,0D,3E,06,3D,20,FD,1D,D5
450 DATA 20,ED,21,00,00,18,0E,ED,78,F2,E9,8A,E6,20,28,2F,81
460 DATA 0C,ED,78,0D,2B,7C,B5,20,EE,22,E5,8A,21,00,00,11,B0
470 DATA 00,00,18,06,1B,ED,78,77,23,0D,ED,78,F2,0C,8B,E6,1F
480 DATA 20,28,09,0C,7A,B3,20,EC,ED,78,18,ED,22,FF,8A,21,D2
490 DATA 4C,8B,E5,ED,78,CB,67,28,0C,FE,C0,38,F6,0C,ED,78,EC
500 DATA 77,23,0D,18,EE,E1,C9,01,08,03,0F,00,00,09,46,00,C4
510 DATA 00,00,01,06,01,2A,FF,02,4A,00,20,00,00,00,00,C7,66
520 DATA 02,05,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,07
530 DATA 00,3E,01,32,0E,48,AF,32,39,51,32,2D,51,32,BB,53,32
540 DATA 99,50,32,FD,50,C3,00,40,1E,00,53,DF,22,A0,F3,C3,E2
550 DATA 88,63,C7,07,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00

```

```

10 REM Tout infini sur BUTCHER HILL version K7
20 REM (C) Joystick 89 par Patrice Maubert
30 MEMORY &8FFF:MODE 1:BORDER 0
40 FOR N=&9CDC TO &9E5B:READ A$:A=VAL("&" + A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>43459 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT"METTEZ LA CASSETTE AU DEBUT DE LA FACE A"
80 CALL &BB06:FOR N=0 TO 15:READ A$:INK N,VAL("&" + A$)
90 NEXT:MODE 0:POKE &9FC8,&DC:LOAD"!",&8000:CALL &9E45
100 DATA 80,EF,80,F7,80,FF,00,00,0A,00,49,9C,2F,FE,2F,FE
110 DATA 18,00,00,5B,00,00,2A,9E,D0,3A,00,00,00,40,00,00
120 DATA F3,DD,21,B3,9A,21,00,C0,06,C8,DD,75,00,DD,23,DD
130 DATA 74,00,DD,23,7C,C6,08,67,30,04,11,50,C0,19,10,EA
140 DATA 31,B3,9A,3E,10,06,F6,ED,79,26,32,06,9C,3E,16,CD
150 DATA F9,9D,30,F5,3E,C6,B8,30,F0,25,20,EF,06,C9,CD,FD
160 DATA 9D,30,E6,78,FE,D4,30,F4,CD,FD,9D,30,DC,00,DD,21
170 DATA 59,9C,11,02,00,ED,5F,06,12,2E,01,78,06,D7,CD,F9
180 DATA 9D,D2,00,00,3E,E7,B8,CB,15,3E,00,00,3E,15,D2,58
190 DATA 9D,3A,58,9C,85,32,58,63,CA,08,9F,AA,8B,DD,AC
200 DATA DD,AD,AD,DD,77,00,06,09,CB,63,28,0D,3A,C8,9F,C6
210 DATA 8D,83,92,32,C8,9F,05,05,05,3A,C8,9F,C6,19,32,C8
220 DATA 9F,DD,23,1B,7A,B3,C2,55,9D,C3,BA,9D,11,E7,9D,ED
230 DATA 53,A6,9D,81,06,01,D1,7A,B3,C8,DD,E1,18,9B,2A,59
240 DATA 9C,11,70,D9,ED,52,C2,00,00,21,D5,9D,22,A6,9D,DD
250 DATA E1,11,50,00,06,01,C3,55,9D,D1,7A,B3,CA,A8,9D,D5
260 DATA DD,E1,13,11,50,00,06,03,C3,55,9D,D1,7A,B3,C8,DD
270 DATA E1,21,FF,9E,00,00,00,23,06,03,C3,55,9D,CD,0D,9E
280 DATA D0,C3,00,9E,7B,E6,07,CA,06,9E,3E,00,C3,0B,9E,3E
290 DATA 13,3D,20,FD,A7,04,C8,3E,F5,DB,FF,1F,C8,A9,E6,40
300 DATA 28,F3,79,2F,4F,3E,00,00,00,C3,28,9E,37,C9,AF,06
310 DATA F6,ED,79,31,F8,BF,32,FD,51,32,F1,51,32,7F,54,32
320 DATA 5D,51,32,C1,51,C3,00,40,ED,21,DC,9C,11,3D,9C,01
330 DATA 20,00,ED,B0,C3,FC,9C,00,00,00,00,00,00,00,00
340 DATA 00,1A,10,0E,04,09,02,0C,03,0F,11,0A,0D,15,0B,1A

```

● Pour avoir des vies infinies:  
 POKE &1139,0  
 Pour avoir de l'énergie infinie:  
 POKE &112D,0  
 Pour avoir du temps infini:  
 POKE &13BB,0  
 Pour avoir des balles infinies:  
 POKE &1099,0  
 Pour avoir des grenades infinies:  
 POKE &10FD,0  
 (Patrice MAUBERT)

CPC

```

10 REM Invulnérabilité, vies infinies
20 REM et armes infinies
30 REM pour BUTCHER HILL
40 FOR J = 0 TO 49 : READ H
50 POKE J + 64000,H-5 : NEXT J
60 INK 0 : PAPER 1 : BORDER 1 : CLS
70 LOAD "CODE : RANDOMIZE USR 64000
80 DATA 67,260,60,226,38,5,69,22,5,32
90 DATA 210,91,10,67,260,226,38,141
100 DATA 115,22,13,121,60,210,91,10
110 DATA 38,141,115,22,5,96,6,13,121
120 DATA 242,181,180,55,89,112,55,225
130 DATA 112,55,237,112,200,209,97,74,79,89

```

SPECTRUM

## BRAINACHE

● Pour avoir des vies infinies: POKE &7315,0 (Patrice MAUBERT)

```

10 REM 255 vies pour BRAINACHE AMSTRAD K7 par P. FUNARO
30 REM POUR JOYSTICK HEBDO
40 MEMORY 12288:LOAD"!
50 JOY=14966:POKE JOY,195:POKE JOY+1,31:POKE JOY+2,190
60 FOR I=&BE00 TO &BE33
70 READ A:POKE I,A
80 NEXT:CALL &BE14
100 DATA 243,221,33,0,191,17,71,0,205,103,187,33,44,190
101 DATA 34,68,191,195,0,191,33,64,0,229,33,0,187,229
102 DATA 195,75,58,62,69,50,75,0,62,153,50,78,0,243,241
103 DATA 201,62,255,50,96,113,195,84,110

```



# BATMAN (contre le Jocker)

CPC

● "Pour la première partie contre le pingouin".

-Gauche, prendre arme, bas, gauche, prendre grenade, 2 fois à droite, prendre, utiliser et laisser clé à molette, 2 fois à droite, prendre clé et plaque, gauche, haut, gauche, prendre et utiliser disk, 2 fois en haut, 3 fois à droite, utiliser et laisser plaque, droite, prendre corde, 6 fois à gauche, prendre bonbon, 5 fois à gauche, monte échelle, 2 fois à droite, prendre torche, 2 fois à droite, prendre torche, 2 fois à gauche, descendre (la porte ne peut pas être ouverte), gauche, prendre chaussure, gauche, monter, 2 fois à gauche, utiliser et laisser clé en face de la porte, haut, gauche et prendre cannette, gauche, haut, droite et utiliser corde, 2 fois à gauche, prendre clé, 2 fois à droite et haut, 2 fois à droite, bas, droite et prendre couteau, 2 fois à gauche, et bas, utilise lampe et 3 fois à droite, haut, gauche, 2 fois haut, prendre fléchette, droite, bas, droite, bas, 3 fois à gauche, haut, droite, haut, 2 fois à gauche, bas, utiliser clé en face de l'ascenseur, haut, 2 fois à droite, bas, 2 fois à droite, haut, utiliser grenade, gauche, utiliser fléchette, prendre carte, 2 fois à droite, prendre hamburger, gauche, bas, droite, 2 fois en bas, 2 fois à droite, descendre, droite jusqu'à la porte, utiliser la carte en face de la porte, haut, 3 fois à gauche, haut, prendre clé, bas, 3 fois à droite, haut, droite, haut, 3 fois à gauche, haut, gauche, haut, 3 fois à droite, bas, prendre cassette, haut, 3 fois à gauche, haut, 2 fois à droite, bas, utiliser cassette en face du magnétoscope, haut, 2 fois à gauche, haut, 3 fois à droite, bas, gauche, bas, droite, bas, droite, haut, gauche, haut, droite, utiliser clé, haut, gauche, prendre disk, gauche, bas, droite, bas, gauche, haut, droite, en face de la vidéo, utiliser disk.

(François RITALY)

TOUS

● Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de secteur et rechercher les octets : 52 2E 02 4B et les remplacer par : 60 02 4A 48. Il faudra répéter cette manoeuvre 4 fois. Puis rechercher : 58 2E 02 4B et les remplacer par : 60 02 4A 48. Enfin rechercher : 54 2E 02 4B et les remplacer par : 60 02 4A 48. (Gillus)

ST

● Allez chercher le LOCK PICK, et utilisez le dans la salle LOCK PICK. Puis se munir du DART, du ROPE, et du GAME DISC. Se diriger vers la salle ROPE, et utiliser le ROPE. Monter et utiliser le DART pour obtenir un passe pour ouvrir la porte A. Munissez vous de la TORCHE avant de rentrer dans la salle A. Ensuite dirigez vous vers la salle de l'ordinateur puis utilisez le GAME DISC pour détruire l'ordinateur... (NON !!!! pas le votre ...héhéhé.) Et là vous aurez gagné (José DANTAS).

TOUS

```
10 REM Energie infinies Version Disk de S.L
20 MODE 2
30 LOCATE 1,1:INPUT"BATMAN part(1) ou BATMAN part(2) : ";J
40 FOR I=&A000 TO &A200:READ AS:POKE I,VAL("&"&AS):NEXT
50 DATA C3,06,A0,C3,61,A0,01,7E,FA,3E,01,ED,79,F3,21,00,C0
60 DATA 16,05,1E,04,06,40,CD,BC,A0,21,00,01,16,07,1E,14
70 DATA 06,92,CD,BC,A0,21,00,C0,16,0D,1E,16,06,1E,CD,BC
80 DATA A0,01,7E,FA,AF,ED,79,21,46,A0,11,40,00,01,1B,00
90 DATA ED,B0,C3,40,00,F3,31,00,F8,21,00,C0,11,30,92,01
100 DATA 00,20,ED,B0,21,94,70,36,00,23,23,36,00,C3,30,6A
110 DATA F3,01,7E,FA,3E,01,ED,79,21,00,C0,16,0F,1E,04,06
120 DATA 40,CD,BC,A0,21,00,01,16,11,1E,14,06,91,CD,BC,A0
130 DATA 21,00,C0,16,17,1E,15,06,20,CD,BC,A0,01,7E,FA,AF
140 DATA ED,79,21,A1,A0,11,40,00,01,1B,00,ED,B0,C3,40,00
150 DATA F3,31,00,F8,21,00,C0,11,FD,91,01,00,20,ED,B0,21
160 DATA BB,72,36,00,23,23,36,00,C3,60,00,01,16,11,1E,14,06,91,CD,BC,A0
170 DATA 07,7B,80,3D,4F,C3,E2,A0,0E,18,C5,F5,E5,D5,CD,E2
180 DATA A0,D1,E1,F1,C1,5F,78,93,47,7C,83,67,1E,01,14,18
190 DATA DA,3E,4C,32,DD,A1,3E,06,32,E2,A1,79,1D,93,32,8A
200 DATA A1,7B,32,75,A1,1E,23,4B,C3,FD,A0,59,7A,32,D6,A1
210 DATA 32,DF,A1,22,2B,A1,7B,32,E1,A1,79,32,E3,A1,11,D9
220 DATA A1,CD,45,A1,3A,F8,A1,B7,20,F4,11,D3,A1,CD,2F,A1
230 DATA 11,D9,A1,CD,45,A1,11,DC,A1,21,00,C0,18,1E,CD,40
240 DATA A1,11,D7,A1,CD,45,A1,21,F8,A1,CB,6E,28,F3,C9,01
250 DATA CD,A1,18,0B,01,B5,A1,21,F8,A1,18,03,01,7E,A1,ED
260 DATA 43,77,A1,1A,47,C5,13,1A,01,7E,FB,F5,ED,78,87,30
270 DATA FB,FA,5D,A1,F1,0C,ED,79,06,08,10,FE,C1,10,E6,01
280 DATA 7E,FB,11,00,00,C3,B5,A1,0C,ED,78,0D,1B,ED,78,F2
290 DATA 7E,A1,7A,B3,C2,79,A1,11,00,18,0C,ED,78,77,0D,23
300 DATA 1B,7A,B3,CA,A8,A1,ED,78,F2,97,A1,E6,20,C2,8B,A1
310 DATA C3,B2,A1,0C,ED,78,0D,ED,78,F2,A8,A1,E6,20,C2,A4
320 DATA A1,21,F8,A1,ED,78,FE,C0,38,FA,0C,ED,78,77,0D,23
330 DATA 3E,05,3D,20,FD,ED,78,E6,10,20,E9,C9,ED,78,F2,CD
340 DATA A1,C9,03,0F,00,05,01,08,02,4A,00,09,4C,00,05,00
350 DATA 23,06,23,2A,FF,00,0F,18,06,00,00,00,00,00,00,00
360 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,15,20,05,00,00,00,45,02,00,00
370 FOR I=0 TO 15:INK I,0:NEXT
380 IF J=1 THEN CALL &A000 ELSE CALL &A003
```

● Au début du jeu, vous vous trouverez dans le park où il vous faut trouver :

- le pied de biche
- le boomerang dont vous pouvez vous servir en tant qu'arme
- l'ampoule.

Ensuite vous aurez à trouver la porte, qui se trouve dans l'écran noir, utiliser alors: l'ampoule pour pouvoir vous éclairer puis le pied de biche pour ouvrir la porte. Ramasser alors la torche électrique, puis descendez à l'aide de l'échelle; utiliser la torche pour vous éclairer. Vous vous trouvez à présent dans les égouts où il vous faudra trouver :

- le masque à gaz : contre la "mauvaise fumée"
- la carotte : nourriture
- le dentier : à l'aide duquel vous pourrez manger
- les menottes : pour l'arrestation de jocker
- le poisson : nourriture
- le sac d'or : pour jouer ô jackpot à la foire
- la pince : pour éteindre la mèche des bombes.

Après avoir éteint toutes les bombes, il y en a 10 en tout, prenez la sortie du train fantôme. Maintenant, vous êtes à la foire, il vous faudra trouver :

- appareil photos :
- revolver : pour le stand de tir des canards
- balles : vont avec le revolver
- paire de lunettes : pour pouvoir voir dans le palais du rire
- le roti : nourriture
- la statue de l'éléphant blanc
- harmonica
- le poignard : pour délivrer Robin.

Après vous être amusé avec les jackpots où vous avez gagné des balles et le stand de tir, aller dans le palais du rire, il y a une bouche dessinée sur la porte, et cherchez le JOCKER. Lorsque vous le rencontrez lui donner un coup de poing puis immédiatement, jouez lui un petit air d'harmonica puis lui mettre les menottes (lorsqu'il tend les bras vers vous). Il vous donne alors une carte à jouer. Retourner dans les égouts puis aller dans la pièce où se trouvent les oreilles de Robin et se placer devant le portrait du jocker. Utilisez alors la carte qu'il vous a offert. Une porte apparaît, entrez puis trouvez la sortie. Vous êtes au pied des montagnes et pratiquement à la fin de votre mission. Montez jusqu'en haut à l'aide de l'échelle puis allez à gauche. Votre compagnon Robin est là, ficellé. Utilisez alors le poignard. Chaque clown tué vous laissera une sucette. Les oreilles et l'appareil photos, ne servent à rien ainsi que la statuette de l'éléphant blanc

TOUS



BATMAN (THE MOVIE)

CPC

## La cathédrale

A la fin, il y aura  
un message:

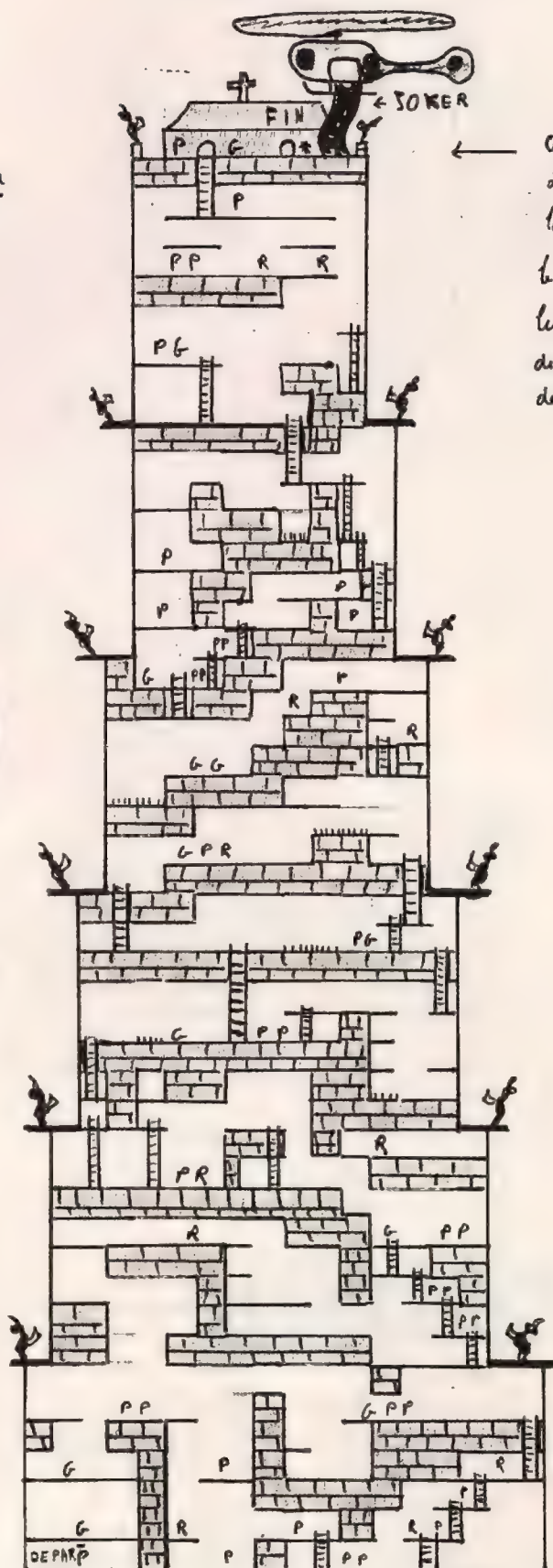
GOTHAM city has  
a rest from crime.  
But if the forces  
of evil should  
rise again to  
cast a shadow  
on the city...







...CALL ME

Et vous recevez l'argent au début.

Quand vous arriverez  
à l'endroit où il y a  
la croix (\*), vous verrez  
le JOKER, montez à l'échelle  
pour tirer la batarde en  
diagonale A, il tombera  
de tous les étages.



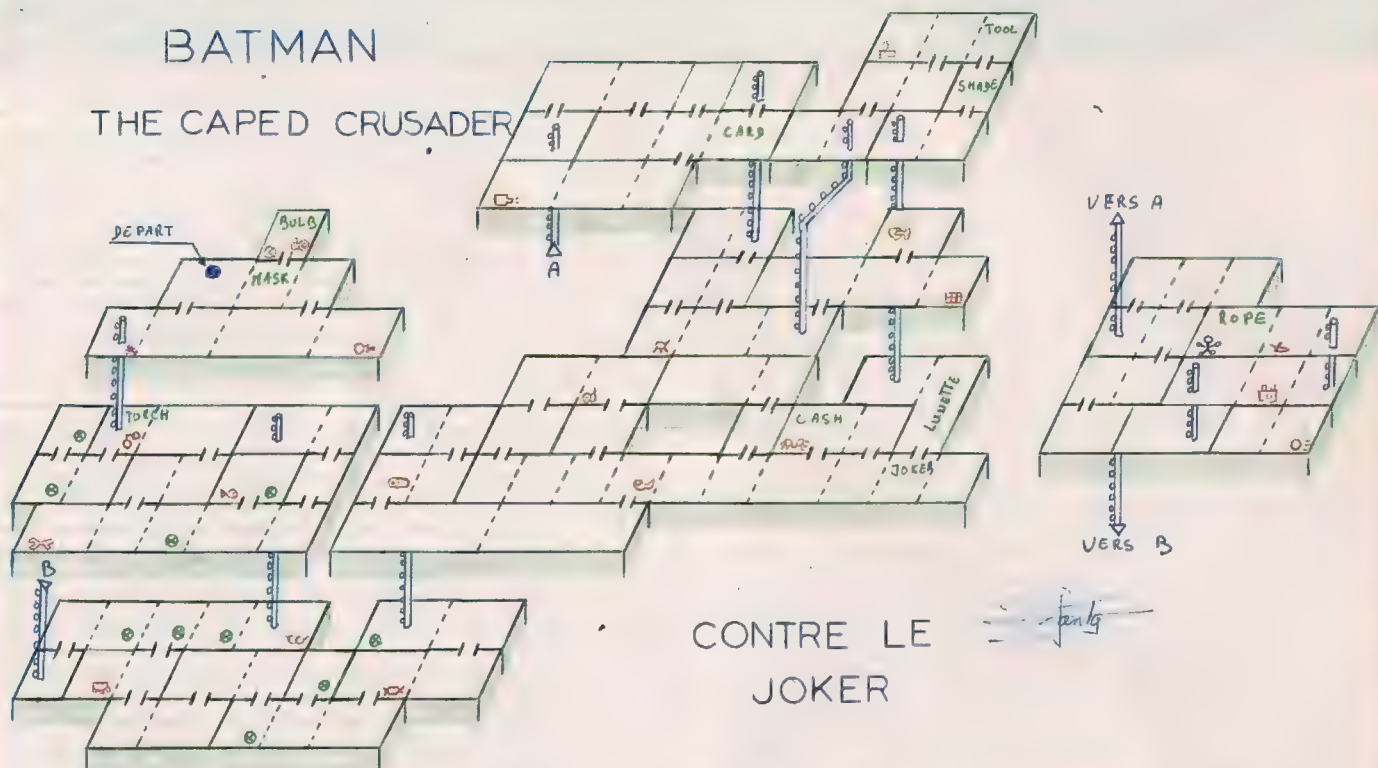
R: rat enragé...  
P: pistole (femme)  
G: grenade (bonne)

LEGENDE	
	Endroit où on attache la BANCORDE pour arriver de l'autre côté
	SOL DESTRUCTIBLE
	POINTES
	ESCALIER

### 3. Des buissons



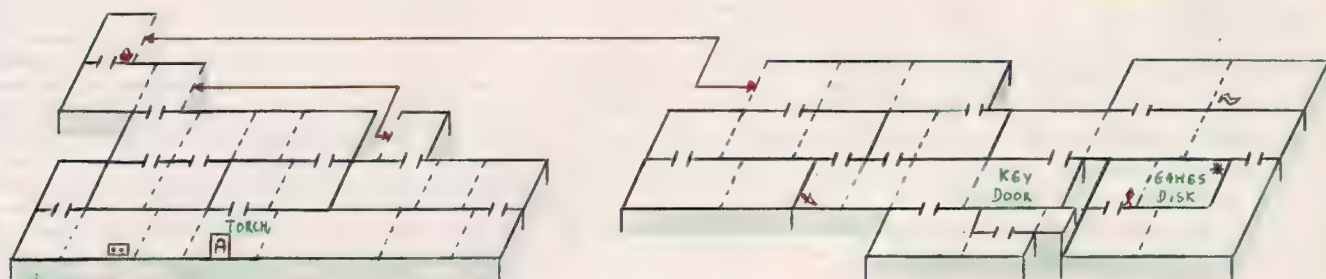
# BATMAN THE CAPED CRUSADER



CONTRE LE  
JOKER

- |               |            |                |              |             |
|---------------|------------|----------------|--------------|-------------|
| ☐ : MILK      | ☐ : CASH   | ☐ : CARROT     | ☐ : EARS     | ☐ : KNIFE   |
| ☐ : TOY       | ☐ : CARD   | ☐ : TEETH      | ☐ : BATARANG | ☐ : CAMARA  |
| ☐ : CHICKEN   | ☐ : CLOG   | ☐ : SHADES     | ☐ : BULB     | ☐ : COCONUT |
| ☐ : MARHONIRA | ☐ : COKE   | ☐ : FISH       | ☐ : MASK     | ☐ : ROBUINE |
| ☐ : TOOL      | ☐ : TISSUE | ☐ : WIRECUTTER | ☐ : TORCH    |             |

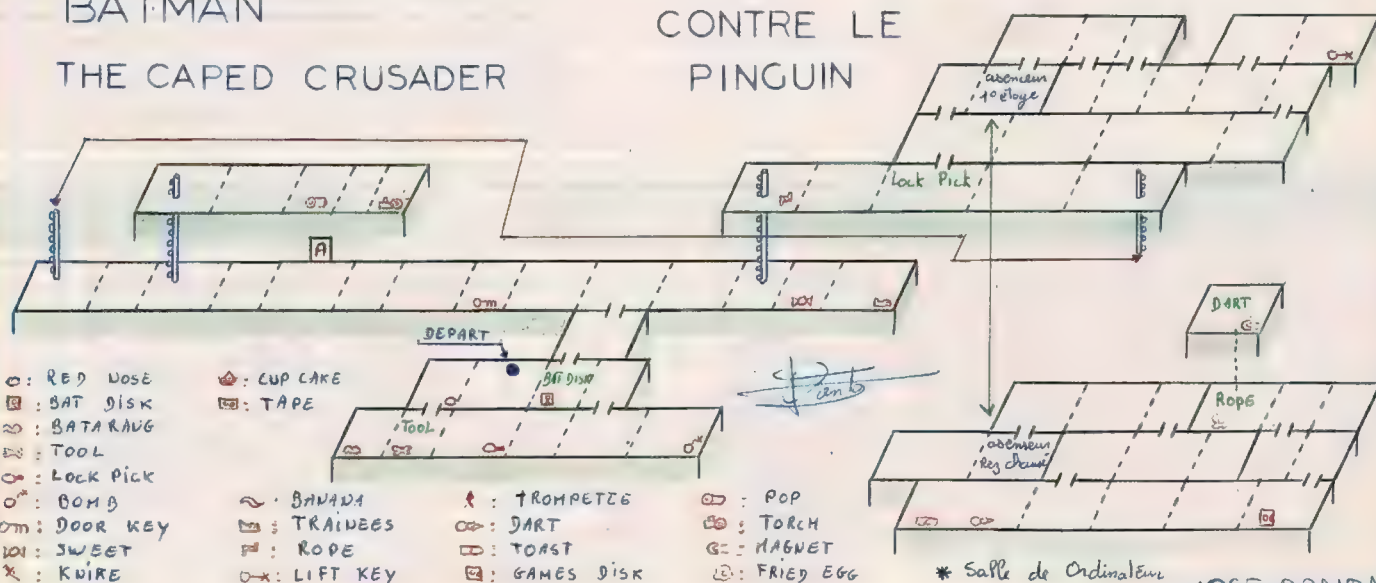
JOSE DANTAS



BATMAN

THE CAPED CRUSADER

CONTRE LE  
PINGUIN



- |               |              |                |               |
|---------------|--------------|----------------|---------------|
| ☐ : RED NOSE  | ☐ : CUP CAKE | ☐ : TROMPETTE  | ☐ : POP       |
| ☐ : BAT DISK  | ☐ : TAPE     | ☐ : DART       | ☐ : TORCH     |
| ☐ : BATARANG  | ☐ : BANANA   | ☐ : TOAST      | ☐ : MAGNET    |
| ☐ : TOOL      | ☐ : TRAINÉES | ☐ : GAMES DISK | ☐ : FRIED EGG |
| ☐ : LOCK PICK | ☐ : ROPE     |                |               |
| ☐ : BOMB      | ☐ : LIFT KEY |                |               |
| ☐ : DOOR KEY  |              |                |               |
| ☐ : SWEET     |              |                |               |
| ☐ : KUIRE     |              |                |               |

\* Salle de Ordinateur

JOSE DANTAS



# BATMAN (le film)

```

1 REM Vies infinies pour BATMAN
2 REM (Nouvelle version)
3 REM sur COMMODORE
10 PRINT CHR$(147):FOR I=364 TO 400
20 READ B:POKE I,A-5:NEXT
30 INPUT "1ère ou 2ème partie (1/2)";A
40 IF A=2 THEN POKE 394,210
50 IF A=2 THEN POKE 295,126
60 SYS 364
70 DATA 174,133,138,162,37,91,250
80 DATA 174,37,146,89,8,174
90 DATA 139,146,90,8,174,6,146,91
100 DATA 8,101,77,82,85
110 DATA 77,174,186,146,164,130
120 DATA 109,178,37,213,101
    
```

C64

```

10 REM Vies et énergie infinies sur BATMAN version DISK
20 REM (C) JOYSTICK et Patrice MAUBERT
30 MEMORY &8FFF:MODE 1:POKE &BE66,1
40 FOR N=&A600 TO &A655:READ AS:A=VAL("&" + AS)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A4,6:POKE &BE78,&FF
60 IF SUM<>8189 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":BORDER 0
80 CALL &BB06:MODE 2:INK 0,0:INK 1,0:CALL &A600
90 DATA 0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0,54,5D,01,00,40,ED,B0,CD
100 DATA 03,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,00,40,16,03,CD
110 DATA 4B,A6,21,00,50,11,00,01,01,00,08,ED,B0,EB,16,04
120 DATA D5,CD,4B,A6,D1,01,00,18,09,14,7A,FE,06,20,F1,3E
130 DATA C9,32,10,32,AF,32,53,21,C3,F5,16,1E,00,0E,C1,E5
140 DATA CD,66,C6,E1,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
    
```

## ● Pour la première partie:

Tout à l'infini: rechercher les octets suivants:

19 35 F0 72 DD et remplacer par 19 C9 F0 72 DD. Ou pour les pokers de folie:  
POKE &7094,&C9

CPC

## Pour la deuxième partie:

Touche à l'infini:

Rechercher avec le plus bô des éditeurs de secteurs les mêmes octets, même chose que pour la première partie (Yen a qui se fout pas!!! N'est ce pas Patrice!!!).

On va quand même l'excuser, puisqu'il nous à donné comme toujours un joli Spoke: POKE &72BB,&C9  
(Patrice MAUBERT)

Energie infinie pour BATMAN  
de Sylvain De Mannet

AMIGA

```

DIM jeuxcrack%(500)
joystick%=VARPTR(jeuxcrack%(0))
FOR i=joystick% TO joystick%+152
READ a$
POKE i,VAL("&h"+a$)
NEXT i
PRINT "Insérez la disquette de BATMAN ";
PRINT "dans le lecteur DF0: et ";
PRINT "poussez une touche."
REPEAT
UNTIL INKEY$<>" "
CALL joystick%
DATA 00,00,65,63,69,76,65,64,2E,6B,73,69,64
DATA 6B,63,61,72,74,D0,4E,06,10,71,4E,BC,31
DATA 00,10,80,21,41,48,06,10,3C,30,BC,31,00
DATA 10,80,21,96,05,74,03,3C,22,06,67,28,4D
DATA FC,B0,00,00,FC,11,3C,20,A2,05,8E,03,3C
DATA 22,EC,00,78,42,DC,60,04,00,FA,47,0A,06
DATA 07,00,F9,45,75,4E,BC,32,81,12,38,10,FC
DATA 22,09,2F,60,05,F8,43,75,4E,8B,24,F9,4E
DATA FC,34,0A,00,FA,47,CC,01,E8,45,D2,06,00
DATA 54,7C,31,CE,06,52,41,54,53,7C,21,57,20
DATA 38,FE,EE,4E,12,00,41,33,1C,00,40,33,C1
DATA 93,30,72,99,42,CC,22,00,04,00,00,FC,22
DATA C2,00,FA,43,0C,00,EC,4E,3A,61,26,00,FA
DATA 47,FE,01,EC,45,0E,61,00,00,07,00,F9,49
DATA 02,70,18,61,CC,39,0C,70,5C,00,00,66,80
DATA 4A,44,FE,AE,4E,CA,00,FA,43,00,72,00,70
DATA C0,00,FA,41,06,00,48,2B,38,00,ED,41,0A
DATA 00,30,00,7C,3B,05,00,BC,1A,F0,00,FA,4B
DATA 95,42,9D,58,08,00,4D,2B,8D,2A,C0,2A,DA
DATA FE,AE,4E,C9,93,C1,3A,9D,42,00,04,FC,3A
DATA 4E,01,FA,4B,A6,00,00,67,80,52,00,22,B6
DATA FE,AE,4E,04,00,78,2C,FF,70,75,4E,FC,FF
DATA C8,51,D8,22,7F,70,09,2F,00,FE,07,00,F9
DATA 43,14,00,FA,41
    
```

```

10 REM Energie infinie pour BATMAN
20 OPTION BASE 1:DIM AA%(1024)
30 ADD=VARPTR(AA%(1))
40 FOR I=0 TO 81 STEP 2
50 READ AS:A=VAL("&H"+AS)
60 POKE ADD+I,A:NEXT I
70 CALL ADD
80 DATA 42A7,7E20,3F07,4E41,2EBC,2,1
90 DATA 4DF9,7,6000,2F0E,2F3C,4,2
100 DATA 4E4D,588F,41FA,22,DCD8,3CFC
110 DATA 41F9,588E,2CFC,303C,4A2E,7005
120 DATA 3CFC,3140,3140,3CD8,51C8,FFF8
130 DATA 3CBC,4ED0,4E75,21C,3B6,54C
140 DATA 57A,F76,14CE,18D6,218,3AA
150 DATA 520,10A4,1696,16A0,1A02
    
```

ST

CPC

# BATMAN SPECTRUM

```

10 REM Vies infinies pour BATMAN
20 REM Version K7.Par Mikael PAVIOT.
30 DATA 21,90,1C,36,00,C3,00,01,21,2D,22
40 DATA 36,D3,21,40,20,11,40,00,01,F2,01
50 DATA ED,B0,21,40,00,E5,21,00,BB,E5,21
60 DATA F2,01,E5,21,07,B8,E5,21,BB,02,E5
70 DATA F1,21,EA,B1,11,D9,B1,F3,C9
80 MEMORY &2000
90 FOR X=&BE00 TO &BE34
100 READ AS:POKE X,VAL("&" + AS)
110 NEXT
120 LOAD"! "
130 CALL &3A6A
140 LOAD "! ",&2040
150 CALL &BE08
    
```

● Pour avoir les vies infinies:  
POKE &1C90,00

## ● Pour avoir l'immunité:

POKE 39915,0

Pour avoir des vies infinies:

POKE 36797,0:POKE 36798,0

```

10 REM Vies infinies BATMAN
20 PRINT CHR$(147)
30 FOR I=364 TO 400
40 READ C:A=C-10
50 POKE I,A:B=B+A
60 NEXT
70 IF B<>4096 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
80 SYS 364
90 DATA 179,138,143,167,42,96,255,179,42,151,94,13,179
100 DATA 144,151,95,13,179,11,151,96,13,106,82,87,87,90
110 DATA 82,179,191,151,169,135,114,183,42,218,106
    
```

C64

```

10 REM Vies infinie pour BATMAN
20 COLOR 15,1,1:SCREEN0:KEYOFF:WIDTH38
30 BLOAD "CAS":SCREEN2
40 OPEN "GRP:"AS#1
50 DEFUSR=398508:A=USR(0)
60 BLOAD"CAS:",R
70 BLOAD"CAS:"
80 POKE &HA998,0:POKE &HA999,0
90 POKE &HC1C5,0:POKE &HC1C6,0
100 DEFUSR=&H0CC:A=USR(0)
    
```

MSX



# BIONIC COMMANDO

```

10 ' Vies infinies BIONIC COMMANDO version Disquette de Cyrille et Eric
20 MODE 1:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,6:INK 2,18:INK 3,2:OUT &FA7E,1
21 FOR I=&9D8B TO &9D8B+862:READ A$:X=X+VAL ("&"A$):POKE I,VAL("&"A$):NEXT
22 POKE &9D8A,&F3:FOR I=&BF00 TO &BF00+23:READ A$:POKE I,VAL("&"A$):NEXT
30 IF X<>99107 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
40 CALL &9D8A
50 DATA DD,21,A8,A0,DD,66,00,DD,23,DD,6E,00,DD,23,22,7A,A0,5D,CD,BF,9F,21,78,A0
60 DATA 35,CA,A0,9E,21,79,A0,35,20,17,21,43,9C,AF,46,23,4E,23,F5,E5,CD,32,BC,E1
70 DATA F1,3C,FE,10,20,F0,CD,38,9F,DD,6E,00,DD,23,DD,66,00,DD,23,DD,4E,00,DD,23
80 DATA DD,46,00,DD,23,DD,7E,00,32,6C,9E,DD,23,DD,7E,00,32,56,9E,DD,23,DD,7E,00
90 DATA 32,5D,9E,32,6E,9E,DD,23,DD,7E,00,32,95,9E,DD,23,DD,7E,00,32,96,9E,DD,23
100 DATA 22,70,A0,ED,43,6E,A0,E5,21,00,00,59,50,A7,06,09,CB,1A,CB,1B,CB,1C,CB,1D
110 DATA 10,F6,00,07,A7,CB,1C,CB,1D,10,F9,22,7A,A0,43,E1,78,32,72,A0,B7,28,07,C5
120 DATA CD,40,9F,C1,10,F9,ED,5B,73,A0,7A,B3,28,0D,ED,53,75,A0,CD,40,9F,21,FF,FF
130 DATA 22,75,A0,2A,70,A0,ED,5B,6E,A0,06,00,D5,E5,19,2B,7E,EE,22,4F,A8,41,77,2B
140 DATA 1B,7A,B3,C2,5B,9E,E1,D1,06,00,7E,EE,22,4F,A8,41,77,23,1B,7A,B3,C2,6D,9E
150 DATA ED,4B,70,A0,ED,5B,6E,A0,21,00,00,0A,C5,4F,06,00,09,C1,03,1B,7A,B3,C2,86
160 DATA 9E,11,00,00,A7,ED,52,C2,B5,9E,C3,A0,9D,CD,F5,9F,21,10,A4,11,00,00,01,00
170 DATA 04,ED,B0,31,F8,BF,F3,C3,00,BF,CD,A9,9F,F3,21,BB,9E,AF,77,2B,7C,B5,C2,BC
180 DATA 9E,21,38,9F,AF,77,23,7C,FE,C0,20,F8,1E,FF,3E,07,0E,3B,CD,1A,9F,3E,05,0E
190 DATA A0,CD,1A,9F,3E,0A,0E,0F,CD,1A,9F,01,E2,0A,CD,14,9F,3E,03,1B,7A,B3,C2,86
200 DATA 3E,0A,0E,0F,CD,1A,9F,01,C4,09,CD,14,9F,1D,20,D5,21,0F,9F,11,00,00,01,05
210 DATA 00,ED,B0,C7,01,89,7F,ED,49,0B,78,B1,20,FB,C9,06,F4,ED,79,06,F6,ED,78,F6
220 DATA C0,ED,79,E6,3F,ED,79,06,F4,ED,49,06,F6,4F,F6,80,ED,79,ED,49,C9,FB,06,0A
230 DATA 76,10,FD,F3,C0,23,1D,20,F8,C9,0C,7E,ED,79,0D,23,ED,78,F2,0B,A0,E6,20,20
240 DATA 3C,32,7B,A0,FE,09,C0,E5,AF,32,7B,A0,3A,7A,A0,3C,32,7A,A0,5F,CD,BF,9F,E1
250 DATA C9,D5,E5,79,32,88,A0,32,8A,A0,78,32,86,A0,01,7E,FB,21,84,A0,1E,09,CD,FC
260 DATA 9F,E1,ED,5B,75,A0,CD,1C,A0,E5,CD,38,A0,E1,D1,3A,7D,A0,FE,40,20,0E,3A,7E
270 DATA A0,FE,80,20,07,3A,7F,A0,B7,C0,37,C9,01,7E,FB,3E,08,CD,53,A0,CD,38
280 DATA A0,3E,07,CD,53,A0,AF,CD,53,A0,18,10,01,7E,FB,3E,0F,CD,53,A0,AF,CD,53,A0
290 DATA 7B,CD,53,A0,3E,08,CD,53,A0,CD,38,A0,3A,7D,A0,E6,20,28,F1,C9,C5,01,7E,FA
300 DATA 3E,01,ED,79,06,02,11,00,00,1B,7A,B3,20,FB,10,F6,C1,C9,01,7E,FA,AF,ED,79
310 DATA C9,7E,CD,53,0E,23,1D,20,F8,C9,0C,7E,ED,79,0D,23,ED,78,F2,0B,A0,E6,20,20
320 DATA F1,C9,0C,ED,78,77,0D,23,1B,ED,78,F2,1C,A0,E6,20,C8,7A,B3,C2,15,A0,0C,ED
330 DATA 78,0D,ED,78,F2,2D,A0,E6,20,C2,29,A0,C9,21,7D,A0,ED,78,FE,C0,38,FA,0C,ED
340 DATA 78,0D,77,23,3E,05,3D,20,FD,ED,78,E6,10,20,E9,C9,F5,F5,ED,78,87,30,FB,87
350 DATA 30,03,C3,B8,9E,F1,0C,ED,79,0D,3E,05,3D,00,20,FC,F1,C9,03,00,00,00,00
360 DATA 00,00,FF,FF,00,08,02,00,00,05,B4,36,00,00,00,00,00,4C,00,00,00,C1,02,C9
370 DATA 2A,FF,28,43,29,20,31,39,38,37,20,41,50,50,4C,45,42,59,20,41,53,53,4F,43
380 DATA 49,41,54,45,53,01,11,00,C0,00,40,94,DA,02,F1,EB,00,59,00,14,CC,74,B6,6A
390 DATA DE,00,80,00,1C,9A,A4,B8,31,3F,10,A4,00,04,F8,E2,22,17,64,00,04,A7,50,73
400 DATA 60,A9,7F,6A,A7,54,00,01,1F,BB,85,6F,56,68,55,CB,02,76,FB,2C,22,3A,alkatraz!
410 DATA 21,03,0F,36,7F,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,C7

```

```

1 REM TEMPS ET VIES INFINIS - INVULNERABILITE
2 REM POUR BIONIC COMMANDO VERSION AMSTRAD CASSETTE
10 MODE 1:B=0:FOR I=&BF00 TO &BF4C:READ A:B=B+A:POKE I,A:NEXT
20 IF B<> 6538 THEN PRINT "Erreur dans les datas":END
30 POKE 0,0:POKE 1,0:CALL &BD37:MEMORY &87FF:LOAD!":CALL &BF00
40 DATA 33, 0, 136, 17, 0, 160, 1, 27, 0, 237
50 DATA 176, 62, 201, 50, 27, 160, 205, 0, 160, 62
60 DATA 195, 33, 33, 191, 50, 144, 136, 34, 145, 136
70 DATA 195, 27, 136, 58, 0, 0, 183, 32, 9, 62
80 DATA 200, 50, 58, 15, 175, 50, 122, 14, 58, 1
90 DATA 0, 183, 32, 7, 175, 50, 171, 14, 50, 204
100 DATA 14, 62, 210, 50, 144, 2, 175, 50, 145, 2
110 DATA 50, 146, 2, 195, 147, 2, 0, 0, 74, 79, 89

```

```

1 REM Vies infinies sur BIONIC COMMANDO
2 REM de Jean-Michel BURGESS
10 FOR X=525 TO 580:READ Y:C=C+Y:NEXT X
20 IF C=5093 THEN POKE 157,128:SYS 525
30 PRINT "ERREUR DANS LES DATAS"
40 DATA 32,86,245,169,24,141,208
50 DATA 8,169,58,141,209,8,76,1,6,8
60 DATA 72,77,80,169,45,141,40
70 DATA 16,169,2,141,41,16,76,0,16
80 DATA 169,58,141,183,3,169,2,141
90 DATA 184,3,76,168,3,169,16,5,141
100 DATA 94,29,141,188,86,76,0,5

```

C64

- Pour avoir les vies infinies: POKE 34690,0
- Après avoir fait un reset à la première page de présentation, pour avoir le temps et les vies infinies, tape: POKE 6958,1:POKE 6959,1 (Philippe RISCHEBE)

CPC

● Pour avoir plein de bidouilles: prendre un éditeur de mémoire (ex: monitor-c) et charger le fichier "bionic" en 30000.  
Pour avoir des vies infinies: mettre 0000 en 3cd4A.  
Pour avoir du temps infini: mettre 0000 en 3cd48.  
Pour choisir son tableau (de 1 à 5): - Mettre cda2 en 30212 et en 303d2 pour le 2ème niveau. - Mettre cdc2 en 30212 et en 303d2 pour le 3ème niveau. - Mettre cde2 en 30212 et en 303d2 pour le 4ème niveau. - Mettre ce 02 en 30212 et en 303d2 pour le 5ème niveau. De plus mettre de 0000 à 0004 (du niveau 1 à 5) en 33d34, en 33d4a et en 33d56 et mettre 4ef9 en 3021a et mettre 039e en 3021e tout ceci pour changer de tableau.  
(Pierre BOUTAVANT)

● Pour finir le 2ème tableau, suivez les indications suivantes: Monter d'un étage, aller à droite jusqu'à être bloqué. Monter le plus droit et le plus rapidement possible. Se mettre à droite du premier gorille et le tuer. Monter d'un étage, aller à droite en tirant. Passer sous le premier tonneau que lance le gorille. Aller à droite.

AMIGA

```

1 REM Permet de choisir son nombre de vies
2 REM pour BIONIC COMMANDO
10 INPUT "Nombre de vies(1-128)";A$
20 INPUT "insérez BIONIC COMMANDO et tapez <RETURN>";OK$
30 OPEN "R",#1,"df0:bionic",1
40 FIELD #1,1 AS A$
50 PUT #1,620:CLOSE #1
60 PRINT "Opérations terminées..."

```

AMIGA

```

10 REM Vies infinies pour BIONIC COMMANDO
20 BORDER 0 : PAPER 0 : INK 7 : CLS
30 CLEAR 28663 : POKE 23658,8
40 LOAD ""SCREEN$ : LOAD "" CODE
50 POKE 34274,0 : CLS
60 RANDOMIZE USR 50896

```

SPECTRUM



## BIONIC COMMANDO

' Pour avoir des vies infinies sur BIONNIC COMMANDO.  
' d'Alexandre et Philippe DECHZELLES  
' Ces deux routines on été écrite en GFA 2.0  
' Elles fonctionnent sur tous les ATARI ST.

'Ecrire soit GOSUB VIES SOIT GOSUB JEU\_NORMAL

Gosub vies\_infinies

End

Procedure Vies\_infinies

Print "Chargement du fichier à modifier..."

Bload "a:\bionic.dat", &H5D000

Print "Mise en place des vies infinies..."

Slpoke &H5D000+&H49BE, &H4E714E71

Sdpoke &H5D000+&H49C2, &H4E71

Spoke &H5D000+&H49C4, &H60

Print "sauvegarde du fichier modifié..."

Bsave "a:\bionic.dat", &H5D000, &H10000

Print "Sauvegarde effectué...Rebootez..."

Return

Procedure Jeu\_normal

Print "Chargement du fichier à modifier..."

Bload "a:\bionic.dat", &H5D000

Print "Remise en place du jeu normal"

Slpoke &H5D000+&H49BE, &H4A390001

Sdpoke &H5D000+&H49C2, &H7482

Spoke &H5D000+&H49C4, &H6A

Print "sauvegarde du fichier modifié..."

Bsave "a:\bionic.dat", &H5D000, &H10000

Print "Sauvegarde effectué...Rebootez..."

Return

ST

## BUMPY

```
10 REM Vies infinies pour BUMPY version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MODE 1:BORDER 0:FOR A=0 TO 3:INK A,0:NEXT
40 OPENOUT "TOTO":MEMORY 999:CLOSEOUT
50 LOAD "BUMPY.RUN", 1000
60 LOAD "DATADEMO.BIN", 14500
70 LOAD "HS.BIN", 14950
80 LOAD "MR.BIN", 15000
90 LOAD "DATAAPROG", 23600
100 LOAD "TABLEAUX.LOR", 34500
110 POKE &F91,0:CALL 15000
```

● Pour avoir des vies infinies, il suffit de rechercher avec un éditeur de secteurs les octets 0A 3D 32 6D 03 et les remplacer par 0A 00 32 6D 03.

Et encore pour les fans des pokes :

POKE &F91,0

(Patrice MAUBERT)

● On peut passer plusieurs écrans en appuyant sur 4 touches.

Azerty: A Z Q puis S

Qwerty: Q W A puis S

Ainsi, vous ne perdez qu'une seule vie et vous passerez plusieurs tableaux.

(Jérôme MONTEILLET)

## BUGGY BOY

```
1 'Temps infini sur BUGGY BOY version Disquette et Cassette.
10 MODE 1:MEMORY 12345:B=0:FOR I=&9C00 TO &9C16
20 READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
30 IF B<>2281 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
40 LOAD"buggy":IF PEEK(&9B00)=&11 THEN CALL &9C00
50 POKE &9C04,&75:CALL &9C00
60 DATA 33,9,156,34,126,155,195,0,155,62,201
70 DATA 50,127,94,195,136,76,74,85,83,84,73,78
```

● Pour avoir le temps infini: POKE &5E70,&C9 POKE &5E7F,&C9

CPC

```
1 REM Temps infini sur BUGGY BOY
10 B=0:FOR I=576 TO 626:READ A:POKE I,A-5:B=B+A:NEXT
20 IF B=5083 THEN SYS 576
30 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
40 DATA 171,48,139,200,169,49,137,201,37,91,250,174
50 DATA 93,146,248,8,174,7,146,249,8,81,18,13,109
60 DATA 109,174,112,146,31,9,174,7,146,32,9,174,60
70 DATA 138,6,81,5,9,174,101,146,14,161,81,5,13
```

● POKE 2048,32:  
POKE 2049,104: POKE  
2050,13 POKE 4768,133:  
POKE 4769,20: POKE  
39927,96  
SYS 2560

C64

```
10 REM: encore un nouveau listing du
20 REM Token Maniaque !!
30 Option base 1:DIM a%(500):cheat=VARPTR(a%(1))
40 def seg=0
50 x=cheat:read b
60 while b<>99999
70 poke x,b:x=x+12
80 read b
90 wend
100 rem buggy boy !!!
110 data 1,0,4588,&h4a50
120 data &h6275,&h6767,&h7962,&h6f79
125 data &h2e70,&h7267,0,99999
130 bsave"A:\AUTO\BUGGY.BOY",cheat,256
```

ST

Ajoutez ce listing a la suite de la Poly-routine '88. Sauvegardez le listing puis faites Run. Ce programme genere un fichier BUGGY+.PRG sur votre disquette.

Pour jouer:

1) Faire RESET puis inserez la disquette Poly-routine et double- cliquez sur BUGGY+.PRG

2) Quand vous verrez apparaitre le message : Joystick Hebdo inserez la disquette BUGGY BOY puis tapez une touche. le jeu demarrera normalement.

Option : temps illimité.

Data 0001,0000,11EC,4A50,6275,6767

Data 7962,6F79,2E70,7267,0000,\*\*\*

Dans le fichier "ICE.PRG" :

Recherchez la séquence 6B00000DA pour la remplacer par 6B0000002. Recherchez la séquence 61005610 pour la remplacer par 4E714E71. ( Gabriel ZERBIB )

● Pour avoir le temps illimité:

POKE 39086,0

(PAN KE SHOW)

SPECTRUM



# BEYOND THE ICE PALACE

```
10 " Vies et esprits infinis, immunité après perdre une vie, fragilité des murs sur BEYOND THE ICE PALACE
20 " Version Cassette de Julien BONNANS
30 MODE 1:FOR N=&8200 TO & &821B:READ AS:POKE N,VAL("&"+a$):NEXT
40 INPUT>"Vies infinies";a$:IF UPPER$(a$)="" THEN POKE &8201,&A7:POKE &8206,&C9
50 INPUT>"Esprits infinis";a$:IF UPPER$(a$)="" THEN POKE &820B,&0
60 INPUT>"Immunité après perdre une vie";a$:IF UPPER$(a$)="" THEN POKE &8210,&C9
70 INPUT>"Murs fragiles";a$:IF UPPER$(a$)="" THEN POKE &8215,&0
80 PRINT:PRINT>"Mettre la cassette originale..."
90 FOR N=1 TO 1000:NEXT:MEMORY &7FFF:MODE 1:LOAD>"!>,&8000:POKE &8076,&0:POKE &8077,&82:CALL &8000
100 DATA 3E,3D,32,38,D,3E,21,32,34,FF,3E,3D,32,75,E7,3E,3A,32,D3,E,3E,C8,32,29,CF,C3,0,1
```

```
1 ' BEYOND THE ICE PALACE * 255 VIES * par Harry
2 ' Version Disquette
3 ' POKE &05D8,&FF
4 ' POKE &0D29,&32:POKE &0D2A,&4F:POKE &0D2B,&FE
5 '
6 ' RECHERCHE * 3E >09< * & * 32 4F FE >CD 34 FF< * FICHIER MAINCODE.BIN
7 '
10 CALL &BB4E:BORDER 1:INK 0,1:MODE 0:LOAD "loader.bin",&A000
20 POKE &A047,&C3:POKE &A048,&20:POKE &A049,&A1
30 DATA cd,7a,bc,3e,ff,21,D8,05,77,3e,32,21,29,0d
40 DATA 77,3e,4f,23,77,3e,fe,23,77,c3,4a,a0
50 FOR i=&A120 TO &A120+25:READ a$:POKE i,VAL("&"+a$):NEXT
60 CALL &A000
```

CPC

● Pour avoir des vies infinies sur la version Cassette, il suffit de taper ELITE + Caps Lock, juste avant la redéfinition des touches. (Eddy MARTIN)

```
'Vies infinies pour BEYOND THE ICE PALACE
'À Taper en GFA
'de Alexandre DECHEZELLES
Gosub Vies_infinies
End
Procedure vies_infinies
Print "Mise en place des vies infinies"
Print "et Summon Spirit infinis"
Print "Chargement fichier à modifier..."
Bload "A:\ice.prg",&H5D000
' on installe les vies infinies
Sdpoke &H5D000+&H38E+&H1C,&H6008
' et aussi les "Summon Spirit"
Sdpoke &H5D000+&H1C,&H6004
Print "Sauvegarde du fichier modifié..."
Bsave "A:\ice.prg",&H5D000,65638
Print "Sauvegarde effectuée.. Rebootez.."
Return
Procedure Jeu_normal
Print "Retour au jeu normal"
Print "Chargement fichier à modifier..."
Bload "A:\ice.prg",&H5D000
Sdpoke &H5D000+&H38E+&H1C,&H5379
Sdpoke &H5D000+&H5379+&H1C,&H5379
Print "Sauvegarde du fichier modifié..."
Bsave "A:\ice.prg",&H5D000,65638
Print "Sauvegarde effectuée.. Rebootez.."
Return
```

ST

```
' BEYOND THE ICE PALACE
' Vies Infinies
' Par Gabriel ZERBIB
' COMPIL THE STORY SO FAR
Open "U",#1,"ICE.PRG"
Seek #1,951
A$=Chr$(2)
Bput #1,Varptr(A$),1
Seek #1,988
A$=Space$(4)
Slpoke Varptr(A$),&H4E714E71
Bput #1,Varptr(A$),4
Close #1
```

● Dans le fichier "ICE.PRG":  
Recherchez la séquence 6B00000DA pour la remplacer par 6B0000002.  
Recherchez la séquence 61005610 pour la remplacer par 4E714E71.  
( Gabriel ZERBIB )

● Pour avoir des vies infinies:

POKE 19123,234  
POKE 19124,234  
POKE 19125,234  
POKE 5918,234  
POKE 5919,234  
POKE 5920,234  
Pour avoir des 'SUMMON ELEMENTAL' infinis:  
POKE 16250,234  
POKE 16251,234  
POKE 16252,234  
Et enfin, pour exécuter:  
SYS 2062  
(Emmanuel LEMAIRE)

C64

● Pour avoir les vies infinies:  
POKE 38281,0

SPECTRUM

● Charger le BOOTBLOCK en 700000 et changer le JMP\$0100 de l'adresse \$7020E par JMP \$6F00 soit: A 7020E jmp \$6F000  
En 6F000, tapez les lignes suivantes:

```
A 6F000 MOVE.W #4E71, $78A
" " $78C
" " $78E
" " $E74
" " $E76
" " $E78
```

JMP \$100

Puis lancez le programme par G 7000C. (David GIL)

● Pour avoir de l'énergie infinie, il vous suffit de faire un reset après avoir chargé le jeu, et de taper:

```
POKE 12755,173
POKE 13416,173
SYS 3200
```

AMIGA

SPECTRUM

CPC

## BASKET MASTER

● Pour avoir:

- Énergie infinie: POKE 31675,201
- Joueurs infatigables: POKE 31712,0
- Sans règles et sans fautes: POKE 30214,201
- Plus de fautes personnelles: POKE 30244,0
- POKE 30245,0 POKE 30246,0
- Temps de la mi-temps POKE 28908,(49-255)
- Temps infini: POKE 31813,0
- Vitesse du chrono: POKE 31815,Nb

● Pour faire des parties deux fois plus longues, il faut prendre dans la main droite un éditeur de secteur, puis le mettre dans le lecteur. Une fois fait, on le met en marche. Et là, seulement là, il faut retirer avec la main gauche la disquette et la ranger. Maintenant, on prend dans la main droite la jolie disquette de Basket Master, et on recherche la chaîne '500' en ASCII. Puis on la remplace par '959' toujours en ASCII. Pour ceux qui ont oublié leurs lunettes à l'école, cette chaîne se trouve à l'adresse 01D2.

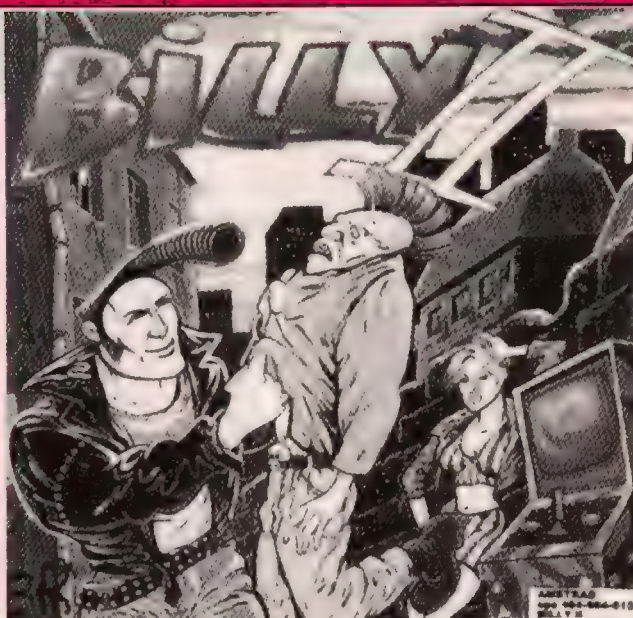


# BILLY LA BANLIEUE II CPC

10 REM Plein de bidouilles sur BILLY 2 version Disk  
20 REM Pour le pack 'MEGAPACK'  
30 REM (C) Joystick Hebdo 89 par Patrice Maubert  
40 OPENOUT"TB":MEMORY &EFF:CLOSEOUT:LOAD"1:DISC"  
50 POKE &9605,1:POKE &990E,0:CALL &9F0C

1 'Plein de Bidouilles sur BILLY LA BANLIEUE II  
2 'version Cassette  
10 OPENOUT"X":MEMORY &EFF:LOAD"billy"  
20 POKE &776B,6:POKE &79CB,2:POKE &79E3,1:POKE &7E1F,201  
30 POKE &841A,15:POKE &8434,4:POKE &852C,3:POKE &9605,1  
40 POKE &9954,201:POKE &9960,201:POKE &A031,0:POKE &A03D,0  
50 POKE &A049,0:POKE &A055,0:POKE &A064,0:CALL &9F0C

10 REM Energie infinie sur BILLY 1 version Disk  
20 REM Pour le pack 'MEGAPACK'  
30 REM (C) Joystick Hebdo 89 par Patrice Maubert  
40 OPENOUT"TB":MEMORY &FFF:CLOSEOUT:LOAD"2:DISC"  
50 POKE &6540,0:POKE &6727,0:POKE &6568,0:POKE &6569,0  
60 POKE &656A,0:POKE &662B,0:POKE &662C,0:CALL &740B



# BATTY

1 REM Vies infinies et Ralentissement de la balle  
2 REM sur BATTY version Cassette  
10 MODE 0:BORDER 0:MEMORY &1300  
20 FOR I=0 TO 15:READ A:INK I,A:NEXT  
30 LOAD"!PIC",&C000:LOAD"!A",&4268  
40 POKE &426A,176:POKE &426B,11:POKE &7581,0  
50 POKE &4518,0:FOR I=0 TO 15:INK I,0:NEXT  
60 LOAD"!B",&C000:CALL &4268  
70 DATA 0,26,13,10,11,2,3,6,15,9,18,17,24,20,8,1

CPC

● Vies infinies et désactive les déviateurs :  
POKE &4518,0 : POKE &4526,0  
POKE &52FA,&C9: POKE &8218,&C9

● Pour avoir 255 vies pour la version AMCHARGE, prendre un éditeur de secteurs, ouvrir le fichier BATTY282, au bloc 90 secteur C1 adresse 0149 remplacer 03 par FF.  
(Robert MATHIEU)

● Vies infinies: POKE  
48440,24

SPECTRUM

# BAAL

● Voici les coordonnées des plates-formes d'atterrissage:

Tableau 1:

31/16 Cartouche 2

02/25

52/30 Cartouche 3

51/00

24/38

62/13

02/50

64/49

33/58 Passage au deuxième tableau

Tableau 2:

34/30

54/12 Cartouche 4

16/12

00/24

03/34

30/47

54/12 Passage au troisième tableau

Objets	Génér.	Bases	Munit.	B.P
00.33	00.19	00.53	04.27	08.45
04.65	04.35	01.37	00.00	22.67
12.10	04.00	03.41	08.09	19.03
16.20	04.53	13.66	08.55	24.30
25.10	08.63	24.00	08.55	44.01
24.45	12.17	28.51	16.44	48.14
32.48	16.20	36.26	19.68	48.55
37.05	19.56	48.03	19.06	59.65
47.15	20.29	48.65	23.72	59.07
47.52	24.68		32.55	
59.31	28.34		40.43	
	44.72		44.00	
	54.67		52.48	
	44.12		52.26	
	48.23		52.26	
	48.44		56.31	
	56.19			
	24.58			
	08.09			
	59.00			
	56.47			
	26.26			

ST

AMIGA

ST

ST

AMIGA

10 REM VIES ET FUEL INFINIS POUR BAAL  
20 DATA &H4ED6,&H412C,&H4A68,&H51FC,&H438C,&H4278  
30 DATA &H431E,&H4E71,&H31FC,&H37D6  
40 DATA &H4E71,&H31FC,&H4ED6,&HFFFC  
50 DATA &H51CF,&H30D9,&H000A,&H43FA  
60 DATA &H017A,&H41EE,&H014E,&H602A  
70 DATA &H3D7C,&H000E,&H4FEF,&H4E4D  
80 DATA &H0002,&H0004,&H2F3C,&H2F0E  
90 DATA &H003E,&H4DFA,&H0001,&H3EBC  
100 DATA &H4E41,&H3F07,&H7E20,&H42A7  
110 OPTION BASE 1:DIM Z%(1024)  
120 ADD=VARPTR(Z%(1))  
130 DEF SEG=0  
140 FOR I=75 TO 0 STEP -2  
150 READ A:POKE ADD+I,A  
160 NEXT I  
170 CALL ADD

● Si vous trouvez ce jeu un peu trop dur pour vous, faites juste un score de façon à figurer dans le high score. Et tapez comme nom 'LOVEBUNDLE', l'ordinateur vous affichera un message : "TRAINER MODE". Il ne vous reste plus qu'à refaire une partie dans laquelle vous serez invulnérable.  
(Olivier BALANTZIAN)

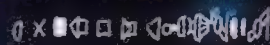
● Pour avoir un CHEAT MODE, tapez pendant la présentation:  
F10 puis tapez:

XR4IMEGATURBONUTTERWATTINGBASTARD-OVERTOYOUNDAVE



# BAAL

## Symboles



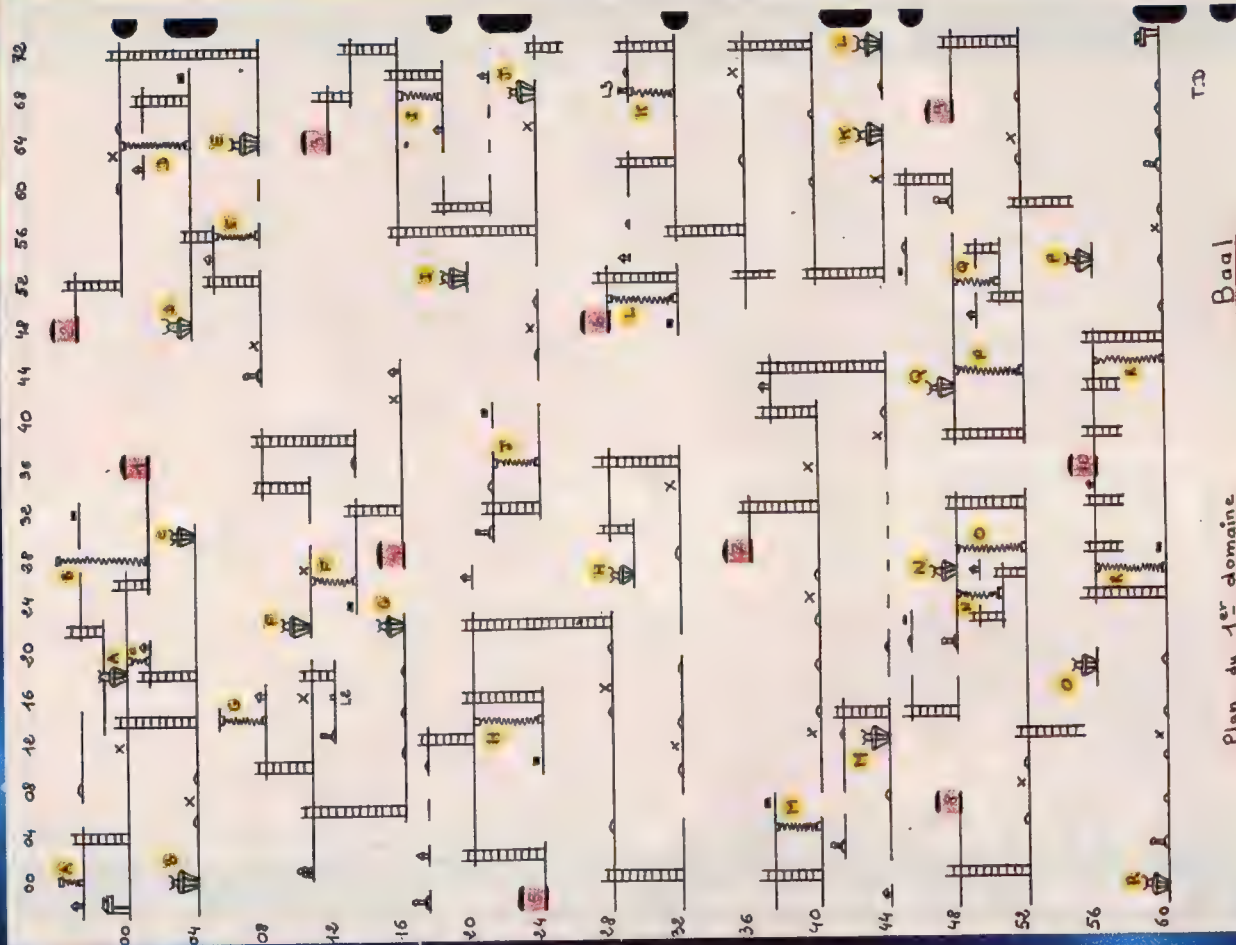
- Mine
- Ennemi
- Élément (il faut 10 éléments pour passer du premier au second tableau)
- Dispenseur de recharge de roquettes
- Cartouche laser "2"
- Cartouche laser "3"
- Cartouche laser "4"
- Recharge électrolique
- Générateur du laser
- Transporteur (ré-intégrateur)
- Téléporteur à roquette
- Transporteur (désintégrateur)

## Solution du 1er domaine de BAAL : abréviation

- AD - aller vers la droite
- AG - aller vers la gauche
- DE - descendre à l'échelle
- MO - monter à l'échelle
- GEX - détruire le générateur X

- MT - monter dans le téléporteur
- DT - descendre du téléporteur
- PRR - prendre la recharge de roquette
- RE - se recharger en éléments

- 1er échaffaudage : AD, DE, AG, GEB, AD, GEC, AG, MO, PRR, DE, AG, MO, AG, MO, AD, MO, AD, PRE, AG, DE, AD, DE, AD, MT
- 2e échaffaudage : DT, AD, DE, AD, DE, AG, GEE, AG, RE, AD, MO, AD, PRR, AD, MO, AG, GED, AD, PRE, AG, DE, AG, DE, AD, MO, AG, MO, AG, MT
- 3e échaffaudage : DT, AD, DE, AD, DE, AG, DE, AD, GEJ, AG, AG, MO, AG, RE, AD, PRE, AG, DE, AD, MO, GEI, MO, AD, DE, AG, PRR, AG, MO, AD, MO, AG, MO, AG, MT
- 4e échaffaudage : DT, AD, PRR, AG, MO, AD, MO, AG, DE, AG, GEF, AG, DE, AG, PRL2, RE, AD, MO, AD, MO, AD, DE, AG, PRR, AD, DE, AG, MT
- 5e échaffaudage : DT, AD, MO, AD, MO, AG, PRR, AG, RE, AD, DE, AD, DE, AG, DE, AD, MO, AG, DE, AG, GEH, AD, MO, AD, DE, AG, MO, AD, MO, AG, DE, AG, PRE, AD, MO, AG, DE, AG, MT
- 6e échaffaudage : DT, AD, DE, AD, MO, AG, PRR, AG, DE, AG, DE, AD, DE, AG, DE, AD, MO, AG, MT
- 7e échaffaudage : DT, AD, DE, AD, MO, AD, PRR, DE, AG, GEM, AD, MO, AG, RE, AD, DE, AD, MO, AG, DE, AG, AG, MO, AD, PRE, AG, DE, AD, MO, AG, MT
- 8e échaffaudage : DT, AG, DE, DE, GEO, MO, AD, MO, AG, GEN, AG, RE, AG, MO, AD, PRE, AG, DE, AG, DE, AG, MO, AD, PRR, AG, DE, AD, DE, AG, MO, AD, MT
- 9e échaffaudage : DT, AD, DE, AG, DE, GEP, MO, AG, MO, AD, GED, AD, RE, AD, MO, AG, PRE, AD, DE, AG, DE, AD, MO, AG, PRR, AD, DE, AG, DE, AD, MO, AG, MT
- 10e échaffaudage : et dernier (enfin!) : DT, AG, AG, AG, DE, GER, AD, RE, AD, PRE, AD et monter dans le transporteur.



Plan du 1er domaine

Baal

De Thierry DANIELS



# BMX SIMULATOR

● Pour avoir le temps infini:

POKE 8692,0

SYS 4096

● Après avoir chargé le jeu fais un reset et tape:

Pour changer la couleur du joueur 1 :

POKE 5596,0-15

Pour changer la couleur du joueur 2 :

POKE 5604,0-15

Pour changer la couleur des accessoires :

POKE 5612,0-15

Execution :

SYS 4096

C64

Ajoutez ce listing à la suite de la Poly-routine '88 donnée dans le N°13. Sauvegardez le listing puis faites Run. Ce programme genere un fichier B\_M\_X+.PRG sur votre disquette.

Pour jouer:

1) Faire RESET puis inserez la disquette Poly-routine et double- cliquez sur B\_M\_X+.PRG

2) Quand vous verrez apparaitre le message : Joystick Hebdo inserez la disquette B\_M\_X Simulator puis tapez une touche. le jeu demarrera normalement. (J.M.)

Option : temps illimité

Data 0001,0000,6B1C,4E71,6175,746F

Data 5C62,6D78,2E70,7267,0000,\*\*\*

Open "o",#1;"B\_M\_X+.PRG"

Print #1;B\$;

Close #1

End

ST

● Pour avoir du temps infini :

rechercher les octets 2A A9 A4 11 01 avec un éditeur de secteur et remplacer les par 2A A9 A4 11 00

Ou vous pouvez poker:

POKE &AC59,0

(Patrice MAUBERT)

CPC

```
1 REM Temps infini sur BMX SIMULATOR version Cassette
10 B=0:MEMORY &2000:FOR I=&BE00 TO &BE3C:READ A:POKE I,A:B=B+A
20 NEXT:IF B=6349 THEN LOAD"BMX SIMULATOR":CALL &BE0E
30 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
40 DATA 33,53,191,54,205,35,54,52,35,54,190,195,0,191,33,226
50 DATA 57,54,195,35,54,36,35,54,190,33,64,0,229,33,0,187,229
60 DATA 195,183,57,229,33,145,1,54,140,35,54,67,35,54,249,225
70 DATA 241,243,201,33,89,220,54,0,33,0,192,201
```

C64

# BUBBLE BOBBLE

● FRUIT et PIERRES PRECIEUSES: les objets en forme de cône ou de dôme donnent droit à un énorme fruit ou à une grosse pierre précieuse. Les bulles que tu auras pompé par douzaines, avant de faire exploser la dernière brute, se métamorphosent en fruits ou pierres précieuses avec l'apparition du principal.

NIVEAUX : le niveau 20 (si tu y parviens sans perdre de vie) ouvre sur l'écran de bonus; idem pour les niveaux 30, 40, 50, etc.

ATTENTION ! dans un jeu à deux, un seul des joueurs pourra se permettre de perdre une vie.

● Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de mémoire (ex: monitor-c) et faire:

L BUBBLE 300000

Puis mettre 4E71 en 3025C

mettre 4E71 en 30266

" " " " 30268

" " " " 3026A

" " " " 3026C

" " " " 367E0

" " " " 367E2

" " " " 36854

" " " " 36856

AMIGA

Puis faire:

S BUBBLE 300000 404C0

(Pierre BOUTAVANT)

C64

Ajoutez ce listing à la suite de la Poly-routine '88'. Sauvegardez le listing puis faites Run. Ce programme genere un fichier BUBBLE+.PRG sur votre disquette.

Pour jouer:

1) Formatez une disquette puis créez un dossier AUTO dans lequel vous copiez BUBBLE+.PRG. Faire RESET en insérant cette disquette.

2) Quand vous venez apparaitre le message : Joystick Hebdo inserez la disquette BUBBLE BOBBLE puis tapez une touche. Le jeu demarrera normalement. (J.M.)

Option : vies infinies

Data 0005,0000,0210,426E,0000,0210

Data 6656,0000,0214,426E,0000,0216

Data 6670,0000,01AE,6160,6175,746F

Data 5C62,7562,626C,652E,7072,6700

Data \*\*\*

Open "o",#1;"BUBBLE+.PRG"

Print #1;B\$;

Close #1

End

ST

● - pour avancer de 1 tableau appuie sur F1 - pour avancer de 6 tableaux appuie sur F2 - pour avancer de 11 tableaux appuie sur F3

ST

```
1 REM VIES INFINIES ET CHOIX DU TABLEAU DE DEPART
2 REM POUR BUBBLE BOBBLE VERSION AMSTRAD CASSETTE
10 MODE 1:B=0:MEMORY &3BFF:FOR I=&BE00 TO &BE91:READ A:B=B+A:POKE I,A:NEXT
20 IF B< 11800 THEN PRINT "Erreur dans les datas":END
30 INPUT"Tableau de départ" (1/79):T:POKE &BE71,T-1:BORDER 0
35 LOAD"!BUBBLE1":POKE &3C70,&C3:POKE &3C71,0:POKE &3CF2,&BE:CALL &3C00
40 DATA 50, 70, 54, 58, 50, 54, 254, 38, 40, 2
50 DATA 20, 233, 229, 33, 58, 57, 54, 195, 35, 54
60 DATA 38, 35, 54, 192, 33, 112, 60, 54, 50, 35
70 DATA 54, 70, 35, 54, 54, 225, 20, 233, 33, 95
80 DATA 57, 54, 195, 35, 54, 55, 35, 54, 130, 58
90 DATA 55, 189, 195, 61, 57, 33, 32, 3, 34, 199
100 DATA 62, 205, 0, 64, 33, 78, 190, 17, 32, 3
110 DATA 1, 66, 0, 237, 176, 195, 98, 57, 62, 167
120 DATA 50, 38, 109, 50, 135, 109, 62, 195, 33, 66
130 DATA 3, 50, 105, 85, 34, 106, 85, 33, 75, 3
```

CPC

● Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de secteur et rechercher les octets : 04 39 00 01 00 00 05 98 et les remplacer par 60 06 47 49 4C 4C 55 53. Puis faire une deuxième recherche avec : 04 39 00 01 00 00 05 39 et les remplacer par : 60 06 47 49 4C 4C 55 53. Cette bidouille ne transforme pas les crapeaux en prince charmant mais donne des vies infinies aux deux joueurs... (GILLUS)

ST



# BUBBLE GHOST

● Pour finir le jeu un peu plus vite que la normale, au tableau de départ, il y a en bas un panneau ERE qui clignote. Il faut souffler dedans, ainsi un passage s'ouvre à droite. Vous y allez, puis vous arrivez dans une pièce un il y a quatre sortie, vous prenez celle de droite. Vous voilà dans la dernière pièce du château. Il ne vous reste plus qu'à libérer la bulle en allant à droite. (Guillaume SERRE)

● Pour avoir 128 vies, recherchez la chaîne 94 3E 09 32 5F et remplacez le 09 par un 80.  
Pour avoir des vies infinies, recherchez la chaîne 94 3D FA 5C 80 et remplacez le 3D par un 00.  
(David LAURENT)

```
1 REM 1-128 vies sur BUBBLE GHOST version Disquette
10 REM de Sylvain HOSATTE
20 MODE 1:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,26
30 LOCATE 1,23:PRINT"MULTIFACE:";
40 PRINT "Vies a l'adresse &945F"
50 LOCATE 8,12:INPUT "Nb de vies(1-128)";V
60 IF V<1 OR V>128 THEN GOTO 10
70 MODE 0:FOR I=0 TO 15:READ A
80 INK I,A:NEXT I
90 OPENOUT "d":MEMORY &A4D:CLOSEOUT
100 LOAD "bghost.bin",&A4E
110 LOAD "bghost1.bin",&c000
120 POKE &C19B,V:CALL &C000
130 DATA 0,6,11,9,18,22,2,10,20,17,24,15,1,13,26,26
```

CPC

● Si vous voulez aller dans n'importe quel tableau de Bubble Ghost, il faut :

- Appuyez sur les 2 boutons de la souris en même temps.
- Le message suivant apparaît : Encore -> 1, Stop -> 2
- Faites 1+Return, puis donnez les coordonnées de X (+Return) et enfin Y (+Return)

(Jean-François CARLOT)

ST

C64

● Eteindre le ventilateur en soufflant dessus par derrière, c'est aussi valable pour les bougies.

## COORDONNEES DES X

O	0	1	2	3	4	5
0	30	31	32	33	34	35
1	29	28	27	26	25	24
2	18	19	20	21	22	23
3	17	16	15	14	13	12
4	06	07	08	09	10	11
5	05	04	03	02	01	00

Y

## BETTER DEAD THAN ALIEN

● Codes d'accès pour les différents niveaux :

1. ELEKTRA
2. SYZGY
3. DRAMBUIE
4. PLUG
5. SOPRANO
6. MAYONNAISE
7. FAUCET
8. POTATO
9. WOOMERA
10. NARCISSUS
11. DEBUTANTE
12. FIRKIN
13. ACOUSTIC
14. TRIPTYCH
15. JABBERWOCKY
16. WHIMSICAL
17. CORNUCOPIA
18. PUNJABI
19. TIDDLY POM
20. KEWPIE DOLL
21. SEPULCHRE
22. EUPHEMISM
23. GRAMMARIAN
24. CROSSWORD
25. QUARANTINE

ST

● Un petit truc pour avoir des possibilités supplémentaires. Tapez ELV et :

- F1 : Eparpillement.
- F2 : Puissance de feu multipliée.
- F3 : Puissance maximale des tirs automatique.
- F4 : Missile blindé.
- F5 : Frappeur
- F6 : Bombe à neutron
- F7 : Vaisseau clone
- F8 : Bouclier
- F9 : Passage d'un tableau à l'autre
- F10 : Barres gratuites de puissances.

● Tapez 'Champ' au tableau d'options. Plus tard, appuyez sur 'HELP' suivi de feu dès que l'on vous le dira !!! (David DANTAN)

AMIGA

## BOBY BEARING C64

```
1 REM Temps infini pour BOBBY BEARING
10 FOR I=49724 TO 49778:READ A:POKE I,A-5:NEXT:SYS49738
20 DATA 37,65,8,174,194,146,167,160,174,178
30 DATA 146,189,160,101,165,157,190,112,250
40 DATA 158,260,196,190,78,253,158,61,197
50 DATA 141,213,246,174,112,146,194,197 174
60 DATA 199,146,195,197,37,49,252,81,5,197
```

## BIO CHALLENGE ST

● Pour abandonner la partie : 'ESC'+CONTROL+TAB'

Pour détruire le monstre à la fin de chaque tablô : 'ESC'+ESC'

Pour avoir l'arme verte : 'ESC'+C. Pour changer de tablô : 'ESC'+E'

Pour se téléporter dans le tablô : 'ESC'+H' (Cédric AURIL)

● Vies infinies, recherchez les octets suivant : 66 00 00 2C 53 6C et les remplacer par : 66 00 00 2C 60 02. Puis recherchez : 41 EC DA C4 D0 C0 53 50 30 2C et les remplacer par : 41 EC DA C4 D0 C0 4E 71 30 2C. (GILLUS)

'Vies infinies pour BIO CHALLENGE

' a taper en gfa 3.0  
' par les DANBIOSS

PRINT "Insérez la disquette de BIO CHALLENGE"  
PRINT " Et pressez une touche"

INPUT A\$

DIM A\$(6400)

M1%=VARPTR(A\$(0))

M2%=M1%+6H200

ADR1%=M1%+6H1F2

ADR2%=M2%+6HF8

VAR1%=6H2C536C

VAR2%=6H2C6002

VAR3%=6H5350302C

VAR4%=6H4E71302C

REPEAT

R1%=BIOS(4,0,L:M1%,1,300,0)

R2%=BIOS(4,0,L:M2%,1,183,0)

UNTIL R1=0 AND R2=0

IF LPEEK(ADR1%)=VAR1% AND LPEEK(ADR2%)=VAR3%

LPOKE ADR1%,VAR2%

LPOKE ADR2%,VAR4%

R1%=BIOS(4,1,L:M1%,1,300,0)

R2%=BIOS(4,1,L:M2%,1,183,0)

PRINT "Vies infinies installées"

ELSE IF LPEEK(ADR1%)=VAR2% AND LPEEK(ADR2%)=VAR4%

LPOKE ADR1%,VAR1%

LPOKE ADR2%,VAR3%

R1%=BIOS(4,1,L:M1%,1,300,0)

R2%=BIOS(4,1,L:M2%,1,183,0)

PRINT"VIES INFINIES DESINSTALLEES"

ELSE

PRINT"CE N'EST PAS LA DISQUETTE DE BIO CHALLENGE"

END

ENDIF



# BLASTEROIDS

● S'il vous reste encore des cristaux et des additifs d'équipement à ramasser sur l'écran quand la porte de téléportation au niveau suivant apparaît, transformez-vous en vaisseau plus rapide: c'est celui qui offre la plus grande résistance aux effets magnétiques de la porte.

Quand vous affrontez MUKOR, passez d'un coin de l'écran à l'autre, en commençant par détruire les tentacules du bas. (DE MANNET)

● Pour avoir des vies infinies, prenez un éditeur de mémoire (type monitor c) et faites :

<S 300000 00 00 02

Puis éditer l'adresse 3010A et mettre : 0000 0150

Puis avant de démarrer le jeu, éditer l'adresse 150 et mettre :

31FC FFFF 4A00 4E79 0007 F000

Un p'tit reset et lancer BLASTEROIDS.

(Pierre BOUTAVANT)

AMIGA

● Pour avoir des vies infinies, il faut remplacer avec un éditeur du type MUTIL, dans le fichier Z.PRg :

à l'adresse 83 il faut mettre 3

à l'adresse 53F85 il faut mettre 0

à l'adresse 54003 il faut mettre 0

à l'adresse 54046 il faut mettre 6004

à l'adresse 540D8 il faut mettre 6004. (Le Boeuf)

ST

1 REM Vies infinies pour BLASTEROIDS  
2 REM sur AMSTRAD version Cassette  
3 REM de Christophe PEREZ  
10 MEMORY &9FFF:MODE 1  
20 FOR N=&A000 TO &A02E:READ A\$:A=VAL("&" + A\$)  
30 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT  
40 IF SUM<2543 THEN PRINT"Erreur dans les datas...":END  
50 PRINT:PRINT"Mettre la disquette et presser une touche"  
60 CALL &BB06:CLS:CALL &A000  
70 DATA 21,1F,A0,11,40,00,01,30,00,ED,B0,1E,00,53,0E,41  
80 DATA 21,00,01,DF,2C,A0,21,40,00,22,05,01,C3,00,01,3E  
90 DATA 00,32,58,21,00,00,00,00,00,C3,24,13,66,C6,07,00

CPC

● Pour avoir des crédits infinis, prendre un éditeur de secteur et Piste 6, secteur &17, a &1D4, remplacer 3D par 00 ou rechercher les octets 3A 4E 21 3D 32 et les remplacer par 3A 4E 21 00 32 POKE &2158,0 (Patrice MAUBERT)

10 REM Credits infinis sur BLASTEROIDS Version Disk  
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert  
30 MEMORY &9FFF:MODE 1  
40 FOR N=&A000 TO &A02E:READ A\$:A=VAL("&" + A\$)  
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT  
60 IF SUM<2543 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END  
70 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...PUIS UNE TOUCHE..."  
80 CALL &BB06:CLS:CALL &A000  
90 DATA 21,1F,A0,11,40,00,01,30,00,ED,B0,1E,00,53,0E,41  
100 DATA 21,00,01,DF,2C,A0,21,40,00,22,05,01,C3,00,01,3E  
110 DATA 00,32,58,21,00,00,00,00,00,C3,24,13,66,C6,07,00

# BEAM

● Encore une bidouille d'enfer qui se réalise avec un éditeur de mémoire (type monitor-c) :

-L tribun 300000

No ball collision : éditer l'adresse 3971C et mettre 6000

No killer stones : éditer l'adresse 386E0 et mettre 6000

No beam collision : éditer l'adresse 38192 et mettre 6000 Choix du niveau :

éditer l'adresse 3C056 et mettre une valeur hexadécimale de 0 à 1A.

-S tribun 300000 3EE6C (Pierre Boutavant)

AMIGA

● Pour que le jeu marche sur un 128:

POKE 27563,05

J'ai en effet remarqué que Magic Bytes n'ont pas fait attention à l'adresse \$D030 sur les 128 ce qui passe le jeu en 2Mhz et fait crasher le jeu

Pour avoir du temps infini :

POKE 27212,173

SYS 28929 (relance)

(Eric LE BIHEM)

C64

# BMX FREESTYLE

CPC

● Pour pouvoir changer de tableau automatiquement : POKE &14E4,&18 (Patrice MAUBERT)

● Pour changer de tableau automatiquement, il vous suffit de rechercher à partir d'un éditeur de secteur les octets : 30 06 18 14 23 et de les remplacer par : 18 06 18 14 23 (Patrice MAUBERT)

# BLOOD MONEY

AMIGA

1 REM Vies infinies pour les deux joueurs  
2 REM pour BLOOD MONEY de S. DEMANNET  
10 DATA 2401,5,219,8,3d,4ef1,11,2401  
20 DATA 5,229,c,dc53,4efe,c,dbbd,2401  
30 DATA 5,239,c,c40f,4efe,c,a125,2201  
40 DATA 4e76,4e76,3e2f,3201,4e7a,44d7,3201  
50 DATA 4e76,2c1b,3201,4e76,3177,2201,4ebd  
60 DATA 26d,683,2201,4157,494b,7e43,3201  
70 DATA 4f25,7e47,4efd,405,87e,6,c4,e006  
80 DATA 4e7a,2c7d,9,2e41,8,5,2081,103,88c5  
90 DATA 43fd,c5,3041,14a,12dd,51cd,10001  
100 DATA 2201,200c,4e76,107,4efd,e3  
110 FOR A=518 TO 667 STEP 2:READ B\$  
120 B=VAL("&" + B\$)-5:C=C+B:POKEW A,B  
130 NEXT A  
140 IF C<561925 THEN PRINT "Erreur!": END  
150 PRINT "Insérez le disque"  
160 PRINT "et tapez une touche"  
170 OK\$=INKEY\$: IF OK\$="" THEN 170  
180 CALL 62630

# BIVOUAC

CPC

● Pour monter sur les roches sans jamais glisser, avancer les bras gauche et droit, pour les mettre parallèles à la verticale, avancer les pieds pour les serrer le plus possible contre le personnage et appuyer pour monter (2 fois) et ensuite répétez cette opération. (Jorris DUSANNIER)

● Quand vous êtes en train de grimper et si votre alpiniste commence à s'endormir, pour ne pas tomber, il faut taper entr, puis cliquer la tête de l'alpiniste, ensuite choisir les sangles. Cliquer le sac à dos et faire manger l'alpiniste jusqu'à temps que la tête endormie disparaisse. (LAPSZYNSKI Sébastien)

ST

# BUBBLER

CPC

1 REM Vies infinies pour BUBBLER  
2 REM sur AMSTRAD version Cassette de Diégo PRADOS  
10 OPENOUT"X":MEMORY 4864-1:CLOSEOUT  
20 INK 0,0:INK 1,24:INK 2,24:INK 3,24:BORDER 0:MODE 1  
30 LOAD"!",32768:CALL 32768:LOAD"!",4864  
40 POKE &9A4E,&B7:CALL 4864



## B.I.A.T.

**CPC**

● Au début du jeu choisir les caractéristiques du personnage comme suit:

Force : 25

Charisme : 5

Chance : 15

Habileté Tir : 25

Dextérité : 10

### B.I.A.T. 1ère partie :

Acheter M-60

Acheter 10 grenades

Acheter 60 balles

Aller tout droit vers la rue Ston

Tuer clochard avec grenade

Continuer en avant vers la rue Ston

Aller vers un carrefour

Aller à gauche de la rue de Thiers

Passer à côté du poste sans y prêter aucun intérêt

Reprendre la direction de la place KRO

Aller à gauche vers l'extrémité de la rue Thiers

44 rue Thiers : Vous vous désintéressez de cette villa et rejoignez la rue Kase

### B.I.A.T. 2ème Partie :

Aller tout droit vers le boulevard Logo

Tuer fou avec grenade

Aller tout droit vers la rue Dark

Passer les égouts

Aller tout droit

Pousser la manette

Lever la manette

Tirer la manette

Baisser la manette

Continuer tout droit

Tuer les deux gardes avec le M-60

Aller vers une salle

Entrer le code d'accès sur l'ordinateur, code : 213

Bravo, vous venez de démanteler le gato, c'est fini!  
(Lionel CASSIER).

## BIG FOOT

**CPC**

● Pour avoir des vies infinies rechercher les octets 3A B5 04 3D 32 et les remplacer par 3A B5 04 A7 32.  
(Patrice MAUBERT)

● Pour avoir des vies infinies :  
POKE &1016,&A7.  
(Patrice MAUBERT)

```
10 REM Vies infinies sur BIGFOOT version K7
20 REM (C) Joystick Hebdo 89 par Patrice Maubert
30 MEMORY &3A00:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A02E:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM>4623 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE CASSETTE ORIGINALE..."
80 CALL &BB06:CLS:LOAD"!":CALL &A000
90 DATA 2A,38,BD,22,2C,A0,3E,C3,21,80,BE,32,37,BD,22,38
100 DATA BD,21,26,A0,11,80,BE,01,40,00,ED,B0,21,40,00,E3
110 DATA 11,00,BB,C3,4A,3A,3E,A7,32,F5,0F,CF,88,88,00,00
```

## BREAKTHRU

**C64**

● Au premier niveau, lors de votre passage dans le tunnel, vous pouvez longer le mur mais ne pas toucher les bords ni le plafond, sinon, c'est la mort assurée. Au deuxième niveau, le pont du bas est plus facile à passer puisqu'il y a peu d'obstacles.

● Pour avoir les vies infinies:  
POKE 6602,234  
POKE 6605,234

## BOULDER DASH

**ST**

● Pour avoir des vies infinies:  
rechercher la chaîne 33 FC 00 03 et remplacer la par 33 FC 00 FF. (Patrice GILLET)

## BLACKLAMP

**C64**

● Vies et énergie infinies. Empêche l'ennemi de tirer.

POKE \$13D4,\$2C : POKE \$1EF8,\$2C

POKE \$26CA,\$2C : POKE \$284A,\$2C

POKE \$1CF6,\$2C : POKE \$1DFF,\$00

POKE \$274B,\$00 : POKE \$2CD7,\$A5

Exécution :SYS \$040A

```
1 REM Vies infinies sur BLACKLAMP
10 FOR I=576 TO 624:READ A
20 POKE I,A-5:B=B+A:NEXT
30 IF B=4277 THEN SYS 576
40 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
50 DATA 37,91,250,174,101,146,242,7
60 DATA 37,183,7,37,86,8,174,101,146
70 DATA 68,14,37,13,174,104,146,118
80 DATA 6,174,7,146,119,6,37,86,8,37
90 DATA 86,8,37,86,8,174,170,146,217
100 DATA 24,81,102,6,5
```

## BOB MORANE CHEVALERIE

**CPC**

● Pour avoir des vies infinies :  
POKE &16F3,&41  
(Damiens FOURNIER)

## BOB MORANE JUNGLE

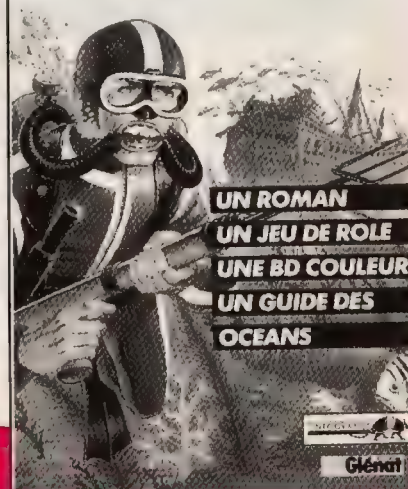
**CPC**

● Pour avoir des vies infinies :  
POKE &16F0,&41  
(Damiens FOURNIER)

## BOB MORANE SCIENCE FICTION

**CPC**

● Appuyez sur les touches 'Q', 'A', 'Z', 'E' pour remettre le compteur au maximum.  
(Thomas HUET)





# BEDLAM

CPC

● Pour recommencer la partie d'où on a perdu, il suffit de jouer avec 1 player et quand la partie est finie, appuyer sur C et vous recommencerez d'où vous avez perdu.  
(Laurent ROMO).

● En mode un joueur, lorsque vous vous faites tuer, vous pouvez accéder à un menu qui vous permet de redéfinir les touches du curseur. Appuyez sur la touche "COPY" et vous réapparaîtrez à l'endroit où vous venez de mourir.

```
1 REM Vies infinies pour BEDLAM version Disquette
10 MODE 0:BORDER 0:FOR i=0 TO 15:READ a$:INK i,VAL("&"a$):NEXT
20 DATA 5,18,7,6,1a,0,3,8,a,3,19,2,9,13,e,a
30 MODE 2:PRINT "POUR AVOIR 255 VIES ":"PRINT
40 PRINT "TIREZ SUR UN ENNEMI OU LAISSEZ VOUS TOUCHER PAR UN ENNEMI"
50 OUT &FA7E,1:FOR i=&9D8B TO &A12C:READ a$:z=VAL("&"a$)
60 POKE i,z:X=X+VAL("&"a$):NEXT:POKE &9D8A,&F3
70 IF X<>108734 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END ELSE CALL &9D8A
80 DATA DD,21,FE,A0,DD,66,00,DD,23,DD,6E,00,DD,23,22,D0,A0,5D,CD,15
90 DATA A0,21,CE,A0,35,CA,A0,9E,21,CF,A0,35,20,17,21,43,9C,AF,46,23
100 DATA 4E,23,F5,E5,CD,32,BC,E1,F1,3C,FE,10,20,F0,CD,8E,9F,DD,6E,00
110 DATA DD,23,DD,66,00,DD,23,DD,4E,00,DD,23,DD,46,00,DD,23,DD,7E,00
120 DATA 32,6C,9E,DD,23,DD,7E,00,32,56,9E,DD,23,DD,7E,00,32,5D,9E,32
130 DATA 6F,9E,DD,23,DD,7E,00,32,95,9E,DD,23,DD,7E,00,32,96,9E,DD,23
140 DATA 22,C6,A0,ED,43,C4,A0,E5,21,00,00,59,50,A7,06,09,CB,1A,CB,1B
150 DATA CB,1C,CB,1D,10,F6,06,07,A7,CB,1C,CB,1D,10,F9,22,C9,A0,43,E1
160 DATA 78,32,C8,A0,B7,28,07,C5,CD,96,9F,C1,10,F9,ED,5B,C9,A0,7A,B3
170 DATA 28,0D,ED,53,CB,A0,CD,96,9F,21,FF,FF,22,CB,A0,2A,C6,A0,ED,5B
180 DATA C4,A0,06,00,D5,E5,19,2B,7E,EE,22,4F,A8,41,77,23,1B,7A,B3,C2
190 DATA 5B,9E,E1,D1,06,00,7E,EE,22,4F,A8,41,77,23,1B,7A,B3,C2,6D,9E
200 DATA ED,4B,C6,A0,ED,5B,C4,A0,21,00,00,0A,C5,4F,06,00,09,C1,03,1B
210 DATA 7A,B3,C2,86,9E,11,00,00,A7,ED,52,C2,0B,9F,C3,A0,9D,21,CC,9E
220 DATA AF,46,00,4E,00,F5,E5,CD,32,BC,E1,F1,3C,FE,10,20,F0,06,01,0E
230 DATA 01,CD,38,BC,3E,01,CD,90,BB,3E,01,CD,96,BB,3E,00,CD,0E,BC,18
240 DATA 01,01,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,21,00,44,36
250 DATA 3E,23,36,FF,23,36,32,23,36,DE,23,36,F1,CD,4B,A0,21,A0,8C,11
260 DATA 00,C0,01,50,04,ED,B0,01,8D,7F,21,57,AE,11,00,7D,D9,31,F8,BF
270 DATA FB,C3,00,01,CD,FF,9F,F3,21,11,9F,AF,77,2B,7C,B5,C2,12,9F,21
280 DATA 8E,9F,AF,77,23,7C,FE,C0,20,F8,1E,FF,3E,07,0E,3B,CD,70,9E,3E
290 DATA 05,0E,0A,CD,70,9F,3E,0A,0E,0F,CD,70,9F,01,E2,04,CD,6A,9F,3E
300 DATA 05,0E,05,CD,70,9F,3E,0A,0E,0F,CD,70,9F,01,C4,09,CD,6A,9F,1D
310 DATA 20,D5,21,65,9F,11,00,00,01,05,00,ED,B0,C7,01,89,7F,ED,49,0B
320 DATA 78,B1,20,FB,C9,06,F4,ED,79,06,F6,ED,78,F6,C0,ED,79,E6,3F,ED
330 DATA 79,06,F4,ED,49,06,F6,4F,F6,80,ED,79,ED,49,C9,FB,06,0A,76,10
340 DATA FD,F3,C9,3A,D1,A0,C6,C1,4F,3A,D0,A0,47,CD,C2,9F,D2,0E,9F,3A
350 DATA D1,A0,3C,32,D1,A0,FE,09,C0,E5,AF,32,D1,A0,3A,D0,A0,3C,32,D0
360 DATA A0,5F,CD,15,A0,E1,C9,D5,E5,79,32,DE,A0,32,E0,A0,78,32,DC,A0
370 DATA 01,7E,FB,21,DA,A0,1E,09,CD,52,A0,E1,ED,5B,CB,A0,CD,72,A0,E5
380 DATA CD,8E,A0,E1,D1,3A,D3,A0,FE,40,20,0E,3A,D4,A0,FE,80,20,07,3A
390 DATA D5,A0,B7,C0,37,C9,A7,C9,01,7E,FB,3E,08,CD,A9,A0,CD,8E,A0,3E
400 DATA 07,CD,A9,A0,AF,CD,A9,A0,18,10,01,7E,FB,3E,0F,CD,A9,A0,AF,CD
410 DATA A9,A0,7B,CD,A9,A0,3E,08,CD,A9,A0,CD,8E,A0,3A,D3,A0,E6,20,28
420 DATA F1,C9,C5,01,7E,FA,3E,01,ED,79,06,02,11,00,00,1B,7A,B3,20,FB
430 DATA 10,F6,C1,C9,01,7E,FA,AF,ED,79,C9,7E,CD,A9,A0,23,1D,20,F8,C9
440 DATA 0C,7E,ED,79,0D,23,ED,78,F2,61,A0,E6,20,20,F1,C9,0C,ED,78,77
450 DATA 0D,23,1B,ED,78,F2,72,A0,E6,20,C8,7A,B3,C2,6B,A0,0C,ED,78,0D
460 DATA ED,78,F2,83,A0,E6,20,C2,7F,A0,C9,21,D3,A0,ED,78,FE,C0,38,FA
470 DATA 0C,ED,78,0D,77,23,3E,05,3D,20,FD,ED,78,E6,10,20,E9,C9,F5,F5
480 DATA ED,78,87,30,FB,87,30,03,C3,0E,9F,F1,0C,ED,79,0D,3E,05,3D,00
490 DATA 20,FC,F1,C9,03,00,00,00,00,00,00,00,00,00,06,02,00,00,07
500 DATA 90,33,00,00,00,00,00,00,4C,00,00,00,C1,02,C9,2A,FF,28,43,29,20
510 DATA 31,39,38,37,20,41,50,50,4C,45,42,59,20,41,53,53,4F,43,49,41
520 DATA 54,45,53,00,00,00,00,00,40,2F,6E,75,05,AE,E8,03,B0,45,93,47
530 DATA D1,69,92,E8,49,40,3C,AA,59,E6,A3,B1,00,01,00,01,E9,8C,CC,6D
540 DATA 10,A0,8C,50,04,77,28,1F,66,70
```

## BIVOUAC AIDE

PC & COMPATIBLES

Voici le meilleur choix à effectuer pour mener à bien votre ascension:

- 3 MOUSQUETONS
- 1 DOUDOUNE ERIC
- 1 paire de MOUFLES
- 1 BROCHE A GLACE
- 1 CORDE de 40 Mètres
- 1 paire de CRAMPONS
- 1 paire de GUETRES
- 1 paire de CHAUSSONS
- 1 PELLE
- 2 COINCEURS
- 1 boîte de POF
- 1 MARTEAU
- 1 SANGLE
- 2 PITONS
- 1 POIGNEE JUMARD
- 2 plaques de CHOCOLAT

- 1 sachet de RAISIN SEC
- 1 GOURDE

Voici maintenant des trucs de pratique:

MARCHE:

- Pour avancer : Touche droite, puis touche gauche
- Pour sauter : Touche du haut
- Pour tester la glace : Touche espace, deux fois

ASCENSION EN PENTE:

- Pour monter:Touche haut, puis touche bas, puis touche espace, puis touche bas. Opération à faire assez rapidement.

ASCENSION DE LA FALAISE:

- Pour monter: \* Touche espace pour sélectionner le membre.
- \* Touche haut pour monter le membre choisi.

\* Touche du bas pour descendre le membre choisi.

-Pour bouger lorsqu'un rocher tombe:

- \* Touche droite pour aller à droite
- \* Touche gauche pour aller à gauche

CONSEILS

Dès le début, prenez dans le sac (ENTER, puis ESPACE) la DOUDOUNE ERIC, les MOUFLES, les CRAMPONS, et les CHAUSSONS.

Pour la marche et l'escalade en pente: enlevez le POF et prenez les CRAMPONS. Pour l'ascension en falaise, enlevez les CRAMPONS et prenez le POF.

Pour dormir, prenez dans le sac la PELLE.

Pour manger, prenez dans le sac les RAISINS SECS.

Pour boire, prenez dans le sac la gourde. (HEYREND Christophe).





ST

## CARRIER COMMAND

Quand tu charges un Walrus, dispose dans le compartiment avant des missiles et un canon laser. Fais bien attention aux îles défendues par un Manta pour repérer la commande centrale. Approche de ce côté avec le Carrier, ce qui te permettra de te positionner centralement avec le laser. Prends le centre d'assaut avant de parlementer avec les Mantas qui seront alors à court de munition et de fuel.

Pour accélérer le jeu, il faut taper pendant une pause, "GROZ OLD QLONG ZITH ,E" avec un clavier AZERTY ou "GROW OLD ALONG WITH ME" avec un clavier QWERTY. Maintenant, si vous appuyez sur les touches ALT+HELP+7 (du pavé numérique), vous vous apercevrez que vous vous déplacerez quelques dizaines de fois plus vite. Pour renouveler l'action il vous suffit de réappuyer sur 7 et de laisser le doigt appuyé, et ABRADABRA Joystick est là.

Lorsque vous choisissez le scénario ACTION GAME, pour réussir à prendre THERMOPYLAE, il faut envoyer 2 WALRUS en direction de l'île comme appât pour les 2 avions ennemis et de prendre le contrôle d'un MANTA, de la charger de missiles, et de foncer sur le volcan. Quand vous serez assez près de lui, tirez tous vos missiles sur lui puis retournez au plus vite vers le CARRIER. C'est du volcan que les avions sortent pour vous attaquer donc si vous le détruisez et que vous détruisez les avions rescapés, il vous suffira d'envahir l'île, de détruire les installations ennemies (QG, radars...) et de construire votre QG pour que l'île soit à vous !! (Christian PIERRE)

AMIGA

Il est apparu que certains exemplaires de ce logiciel contiennent un bug: lorsque vous choisissez une arme (surtout les missiles) et que vous rajoutez autre chose par-dessus, votre engin sera équipé de ces deux choses, alors que votre stock sur le porte avion n'en sera pas diminué d'autant. Par exemple, il m'est arrivé de transporter 25 missiles sur un avion, alors que mon stock n'en contenait que 4.

Sur les îles particulièrement exposés, faites atterrir un avion équipé de 4 missiles et d'un "communications pop". Ainsi, si on vous attaque, vous pourrez envoyer 4 missiles sur l'ennemi, ce qui le fera fuir. Vous pouvez ensuite rejoindre votre porte avion en faisant souvent le plein sur l'île. Si l'attaquant est le carrier ennemi et qu'il encaisse quelques missiles, il se séparera en 2 parties: une aile volante rouge et le reste du carrier. Détruisez l'aile volante. (Alain XERRI)

## CAULDRON II

CPC

```
1 'Vies infinies de Yahia MALLEM
10 'version Cassette
20 CLS:MEMORY 8191:LOAD"!CAULDRON II"
30 FOR X=8212 TO 8229:READ A$
40 POKE X,VAL("&"+A$):NEXT
50 RESTORE 100:FOR X=&BF70 TO &BF79
60 READ A$:POKE X,VAL("&"+A$):NEXT
70 CALL 8192
80 DATA 3E,C3,32,A0,00,3E,70,32,A1
90 DATA 00,3E,BF,32,A2,00,C3,40,00
100 DATA B1,ED,49,D9,3E,00,32,F2,C1,E9
```

Pour avoir:  
-La magie infinie:  
POKE &D4C5,&B7  
-Les vies infinies:  
POKE &C1F2,&B7

Pour avoir des vies  
infinies:  
POKE &1C90,0

SPECTRUM

Pour avoir les vies infinies:  
POKE 52133,0

## CHUCKY EGG II

Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de secteurs et rechercher les octets :

30 39 00 01 02 28 67 00 00 60 53 40  
et les remplacer par :

30 39 00 01 02 28 67 00 00 60 4E 71.

Puis rechercher :

04 79 00 01 00 01 02 28

et les remplacer par :

60 0A 54 50 4E 54 50 4E.

ST

C64

Pour avoir les vies infinies:  
POKE 24577,1:SYS 18698



# COMBAT SCHOOL

```

1 REM Temps infini, mais blocage au huitième tableau
2 REM sur COMBAT SCHOOL
10 FOR I=53175 TO 53258:READ A:POKE I,A:5:NEXT
20 POKE 157,128:SYS 53175
30 DATA 37,49,252,37,113,250,174,37,146,207,7,174,210
40 DATA 146,208,7,174,212,146,209,7,101,146,260,260,174
50 DATA 37,146,89,8,174,229,146,90,8,174,212,146,91,8
60 DATA 101,174,243,146,205,13,174,212,146,206,13,243
70 DATA 38,213,101,174,37,146,46,6,174,5,146,47,6,174
80 DATA 213,146,48,6,81,131,14,174,247,146,37,213,174
90 DATA 133,146,100,13,101,5,5,5

```

C64

```

1 'Ralentissement du chrono sur COMBAT SCHOOL version Cassette
10 B=0:MEMORY &3000:FOR I=&BE00 TO &BE45:READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
20 IF B<&194A THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
30 INPUT"CHRONO 5-10 : ",C:POKE &BE3F,C:LOAD"":CALL &BE00
40 DATA 0,42,15,188,34,29,189,33,14,188,54,195
50 DATA 35,54,21,35,54,190,195,30,50,62,1,205
60 DATA 28,189,58,0,190,60,50,0,190,254,2,192
70 DATA 33,43,190,34,97,52,201,221,33,91,166
80 DATA 17,0,1,205,234,165,33,62,190,34,12,167
90 DATA 195,133,166,62,5,50,44,4,195,199,14

```

Remuer le joystick dans tous les sens et en même temps commencer la partie ce qui vous donnera déjà de l'énergie avant le départ. (Patrice Erzeziak)

```

10 .REM Chrono ralenti sur COMBAT SCHOOL version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &9000:MODE 1
40 FOR N=&A909 TO &AA6D:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>38452 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...PUIS UNE TOUCHE..."
80 CALL &BB06:CLS:OUT &FA7E,1:CALL &A909
90 DATA F3,3E,03,21,00,01,CD,1A,A9,3E,09,32,2C,04,C3,C7
100 DATA 0E,DD,21,5E,AA,4F,DD,7E,00,B9,28,0A,DD,23,DD,23
110 DATA DD,23,DD,23,18,F0,DD,56,01,DD,5E,02,DD,46,03,3E
120 DATA 06,93,B8,38,07,7B,80,3D,4F,C3,62,A9,0E,05,C5,F5
130 DATA E5,D5,CD,62,A9,D1,E1,F1,C1,5F,78,93,47,CB,23,CB
140 DATA 23,7C,83,67,1E,01,14,18,D6,7A,32,46,AA,32,4F,AA
150 DATA 22,A3,A9,7B,32,51,AA,79,32,53,AA,18,11,7A,32,46
160 DATA AA,32,4F,AA,22,A3,A9,79,32,51,AA,32,53,AA,11,49
170 DATA AA,CD,BF,A9,3A,56,AA,B7,20,F4,11,43,AA,CD,A9,A9
180 DATA 11,49,AA,CD,BF,A9,11,4C,AA,21,00,80,CD,C7,A9,C9
190 DATA CD,BA,A9,11,47,AA,CD,BF,A9,21,56,AA,CB,4E,28,F3
200 DATA C9,01,12,AA,18,0B,01,F4,A9,21,56,AA,18,03,01,E9
210 DATA A9,ED,43,E1,A9,1A,47,13,C5,1A,13,CD,18,AA,C1,10
220 DATA F7,01,7E,FB,11,10,20,C3,E9,A9,0C,ED,78,77,0D,23
230 DATA ED,78,F2,E9,A9,A2,20,F2,21,56,AA,ED,78,FE,C0,38
240 DATA FA,0C,ED,78,77,0D,23,3E,05,3D,20,FD,ED,78,A3,20
250 DATA EA,3A,57,AA,E6,04,C0,37,C9,ED,78,F2,12,AA,C9,01
260 DATA 7E,FB,F5,ED,78,87,30,FB,87,30,02,F1,C9,F1,0C,ED
270 DATA 79,0D,3E,05,3D,00,20,FC,C9,C5,06,F5,ED,78,1F,38
280 DATA FB,ED,78,1F,30,FB,C1,10,F0,C9,03,0F,00,03,01,08
290 DATA 02,4A,00,09,4C,00,03,00,01,03,01,2A,FF,40,80,00
300 DATA 03,00,01,03,00,01,03,01,01,02,03,02,10,03,06,03
310 DATA 20,04,0C,05,20,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00

```

CPC

# CHICAGO'S 90 CPC

Pour avoir du temps infini, rechercher avec un éditeur de secteur les octets 3A 53 09 3D F2 et les remplacer par 3A 53 09 00 F2 (Patrice MAUBERT)

Pour avoir du temps infini : POKE &0FD4,0 (Patrice MAUBERT)

# CHICAGO'S 30

Il existe un truc génial pour avoir des vies infinies, appuyer simultanément sur H et V à n'importe quel moment du jeu ! (Victor Xavier ARCHILLA)

Pour avoir:  
-Les vies infinies:  
POKE 8821,234  
POKE 8822,234  
POKE 8823,234  
-L'invulnérabilité:  
POKE 8742,234  
POKE 8743,234  
-Exécution :  
SYS 20004

CPC

C64

Pour avoir des vies infinies, prenez votre super éditeur de secteur et rechercher dans le fichier 'CHICAGO1.PRG' les octets 5379 0000 7E78 6612 et les remplacer par : 6018 0000 7E78 6612. (The EradiKatoR).

ST

# CITADEL

C64

Pour avoir de l'énergie infinie : POKE 7121,44  
POKE 7151,44  
POKE 7167,44  
POKE 9607,44

```

10 REM VIES INFINIES POUR CITADEL SUR COMMODORE
20 REM PAR LUCAS POUR JOYSTICK HEBDO
30 PRINT CHR$(147)
40 FOR I=528 TO 597:READ A:POKE I,A:NEXT
50 SYS 528
60 DATA 32,44,247,162,0,189,79,3,157,255,63,202
61 DATA 208,247,169,0,141,244,3,169,64,141,218
62 DATA 3,169,0,141,217,3,56,32,108,245,76,81,3
63 DATA 169,65,141,184,1,169,2,141,185,1,76,167
64 DATA 2,169,0,141,179,141,169,48,141,181,141
65 DATA 169,50,141,182,141,76,49,1,84,73,77

```

# CHRONOS

CPC

Si tu obtient le High-Score, au lieu de rentrer ton nom, tape: "jing it baby" et tu auras un laser super puissant.

```

10 REM Vies infinies pour CHRONOS
15 REM Version Cassette de Patrick FUNARO
20 OPENOUT "JOY":MEMORY &2FF:CLOSEOUT
30 LOAD "ALLCHR":POKE &738B,255
40 CALL &8FDC

```

```

10 REM Vies infinies pour CHRONOS version DK
20 REM De Loic SEBALD
30 OPENOUT"Loic":MEMORY &2FF
40 LOAD "ALLCHR
50 POKE &87B4,0:POKE &87B8,&C9
60 CALL &8FDC

```



# CRAZY CARS

```

10 REM Temps infini version DK
20 FOR I=&BE80 TO &BEA8
30 READ A:POKE I,A:B=B+A
40 NEXT I
50 IF B<>2985 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
60 POKE &BE90,&9E
70 INPUT "N° du tableau de départ (1-9)";Nb
80 POKE &BE9F,Nb
90 PRINT "Mettez votre disque original"
100 CALL &BB18
110 POKE &BDEE,&C9
120 MODE 0:BORDER 0
130 FOR I=0 TO 15
140 INK I,0
150 NEXT I
160 LOAD "crazy.bin";&C000
170 FOR I=0 TO 15
180 INK I,PEEK(65500+I)
190 NEXT I
200 CALL &BB18
210 CALL &BE80
220 DATA 33,0,1,17,0,0,14,65,223,166
230 DATA 190,175,50,131,1,33,152,190,34,137
240 DATA 1,195,0,1,33,0,0,34,165,81
250 DATA 62,9,50,156,68,195,0,64,60,192,7

```

CPC

```

10 REM Temps infini pour CARZY CARS
20 REM Version Cassette de P. FUNARO
30 CALL &BD37:POKE &BDEE,&C9
40 MODE 1:FOR I=0 TO 15:INK I,0:NEXT I
50 BORDER 0:LOAD "!",&C000
60 MEMORY &1FFF:FOR I=1 TO 15
70 INK I,PEEK(65500+I):NEXT I
80 LOAD "!!":POKE &51A5,0
90 POKE &41F2:POKE &41F3,0
100 POKE &41F4,0:POKE &41F5,0
110 POKE &41F6,0:POKE &41F7,0
120 POKE &5929,1:CALL &4000

```

AMIGA

Mauvaise nouvelle, Icare s'est écrasé. Non c'est pas ça. (Stéf rends moi mon coca, ou je te colle mon pied dans la g...). C'est toujours pas ça, ou c'est que j'ai mis mon brouillon? Ah le voilà, alors il faut, comme je vous le disais plus haut, appuyer sur le bouton de tir pendant le chargement et se mettre la manette dans un angle, et voilà t'as gagné une minute de chargement.

Voilà une des meilleures et plus simples façons de finir le jeu en un clin d'oeil : dans le directory de la disquette, il y a un dossier "ROADS" qui contient plusieurs fichiers (R1, R2. . .). Sachant que chaque fichier est une route différente (pas le décor, seulement la route); vous les remplacez tous, par celui de votre choix (ex : vous les remplacez tous par R1), et à vous la victoire! (Alexandre MINANGOY).

ST

Pour avoir le temps infini:

POKE 2230,76

POKE 2231,196

POKE 2232,8

(RISCHEBE Philippe)

C64

# CLEVER & SMART

Pour avoir des vies infinies :

POKE 50440,1: POKE 50437,1

Pour avoir de l'argent infini :

POKE 51181,24

Pour tout avoir gratuit :

POKE 51186,1: POKE 51193,55

Pour ne jamais perdre de l'argent :

POKE 53801,201

Pour ne plus avoir faim :

POKE 60298,201

SPECTRUM

CPC

```

1 ' Vies illimitées pour
2 ' CLEVER & SMART version
3 ' Cassette de Patrick FUNARO
10 FOR A=48768 TO 48833
20 READ B: POKE A,B: C=C+B
30 NEXT: IF C<>7504 THEN 200
40 MODE 1: BORDER 0: INK 0,0
50 INK 1,26:INK 2,15:INK 3,19
60 CALL 48768
70 DATA 205,55,189,62,1
80 DATA 205,107,188,33,185
90 DATA 190,17,0,192,205
100 DATA 172,190,33,188,190
110 DATA 17,103,102,205,172
120 DATA 190,33,191,190,17
130 DATA 0,3,205,172,190
140 DATA 33,0,0,34,19
150 DATA 83,195,60,97,6
160 DATA 3,213,205,119,188
170 DATA 225,205,131,188,195
180 DATA 122,188,67,83,48
190 DATA 67,83,49,67,83,51
200 PRINT "ERREUR !!!"

```

Au magasin de Clever, vous devez acheter des outils importants qui pourront servir pour plus tard. au restaurant chinois, on reçoit 50% de remise sur les vêtements que l'on porte. Vous pourrez aussi bénéficier d'une participation à la course d'escargot. Lorsque vous les achetez, vous devez aller au marché aux fleurs et gagner des fleurs. Dans la villa de Monsieur L, il y a un carnet de chèques. Pour faire un chèque en bois, il faut se rendre à la banque. Ici, on peut imiter la signature.

Une petite aide pour ceux qui sont un peu paumés dans ce jeu.

**Plein les poches** : Dépose la collection de timbres de Mr. L au bureau de poste où des gentlemen te verseront la coquette somme de 500 livres sterling.

**Chance** : Dans les paris sur les escargots, le troisième est une valeur quasiment sûre.

**Emplettes** : Achète un tablier au stand des déguisements pour être sûr de te procurer les dernières nouvelles au supermarché. Achète d'autres tulipes ou un cactus afin de les donner à Annie. Tu pourras alors lui offrir d'autres objets électriques.

**Indigestion** : Les fruits c'est très nourrissant, mais n'en achète pas trop sinon tu finiras malade.

**Isolement** : Dans certains immeubles, tu ne pourras peut-être pas communiquer avec d'autres personnes, à certains moments de la journée.

**Armes et outils** : Pour acheter des mitraillettes, burins, tenailles, etc., procure-toi un uniforme de travailleur et pénètre dans l'immeuble, qui ne reçoit que les fournisseurs.

**Bouffe à bon prix** : Endosse un costume japonais : tu trouveras de la nourriture à très bas prix.

**Poursuite** : Si tu es pris en chasse par une voiture téléguidée, va sans arrêt d'un côté à l'autre de la rue, jusqu'à rencontrer un policier. Alors, dès que la voiture apparaîtra à l'écran, monte-lui dessus, elle disparaîtra.

**Egouts** : Pour faire beaucoup de points, va dans les égouts et attrape les chats et les souris. Ne chasse pas en même temps les lanceurs de bombe, car tu n'auras aucune chance, même en les piégeant.

**Table d'écoute** : Inutile d'acheter un équipement pour écouter les conversations, puisque tout risque de détection est impossible quand on est dans une cabine publique. Dans la cabine téléphonique, on te dira : "BEWARE BOMB THROWERS" (attention aux lanceurs de bombes), et en tapant le téléphone, tu entendras "BOMB THROWERS ARE TRAVELLING EAST" (les lanceurs de bombe se dirigent vers l'Est). (Patrick FUNARO)







## LA FORET DE WINNEMUCCA :

Droite, recharger fusil et descendre iroquois. Entrer dans la forêt, au croisement prendre gauche, continuer gauche, pour tuer archer, trouver passage entre les arbres vers le fond. Puis utiliser couteau ou hache, salle suivante : tuer chef iroquois, ramasser peau et collier. Retourner croisement, monter la montagne (attention au vide). Sauvegarde au pied du pic, salle suivante : ramasser pépites, redescendre montagne et revenir premier croisement. Continuer à droite. Pour descendre l'archer, se mettre dans le premier renforcement, provoquer tir de l'archer avec pas aller retour diagonal, se remettre tout de suite sur la ligne de mire, effectuer un saut et se réfugier dans deuxième renforcement, provoquer à nouveau un tir puis frapper couteau ou hache, salle suivante : Attention saut, continuer droite, MAC BIGGLE. Echanger pépite, peau, collier, si besoin, boire potion. Droite grimper au fond du cul sac.

## LE CANYON DE LA MORT :

Grimper, éviter apaches et continuer droite, attention saut sur l'autre versant, recharger fusil et descendre apache (deux balles). Droite, sauvegarde. Continuez chemin bas, salle suivante : en entrant se placer tout de suite dans renforcement, recharger fusil, provoquer tir de l'archer puis descendre archer (attention aux jets de pierre). Droite : descendre apache à la hache ou couteau, idem salle suivante : actionner fusil tout de suite puis reprendre hache ou couteau pour terminer chef apache. Changer cornet poudre (libère une icône). Ramasser collier et calumet. Retour embranchement, prendre escalier. En haut de l'escalier, recharger fusil, provoquer tir de l'archer puis descendre archer (attention aux jets de pierre). Droite : descendre apache à la hache ou couteau, idem salle suivante : actionner fusil immédiatement, attention aux combat pierre. Recharger fusil, apache suivant : envoyer balle puis finir combat avec couteau ou hache. Attention pierres. Monter escalier. MUSIQUE : poser calumet devant chef Hopi, récupérer balle en argent en échange.

Retour première salle du canyon. Deux fois à gauche. Attention précipice et ramasser pépites. Retour à la forêt.

MAC BIGGLE : échanger pépite et colliers. Boire potion si besoin. Retour au canoë.

## LA FORET DE BIG BEAR :

Droite deux fois. Pour combattre nounours:

Méthode un : une dynamite plus une balle de fusil.

Méthode deux : un chargeur complet de poudre.

Méthode trois : (la meilleure) combattre de préférence au couteau (plus rapide) en approchant et en reculant quand nounours lève la patte. On peut essayer également avec l'accroupi. Droite, deux passages : Prendre passage fond pour sauvegarde. Revenir et reprendre deuxième passage (devant arbre de droite). Traverser champ de lapins.

Pour combattre un loup : le mieux est de le toucher tout de suite avec coup de hache bas, sinon il faut se décaler afin de faire passer le loup devant soi pour le frapper avec un coup de hache bas. On peut plus simplement l'éviter en suivant une marche non rectiligne. Continuer droite. Ramasser pépite si icône libre (on peut récupérer une icône en buvant potion).

## UNE MINE MAL FREQUENTEE :

Envoyer dynamite sur tas de rochers. Droite, recharger fusil puis tirer sur mineur. Sélectionner arme blanche et frapper mineur qui s'enfuira. Continuer toujours à droite. Cul de sac : tuer mineur. Huck va se lever, suivre Huck à travers la mine qui va ouvrir passage. NB : Si icône libre, on peut récupérer pépite à salle droite de la salle du passage secret. Prendre passage secret. Premier embranchement : prendre porte en bas. Recharger : Attention saut, deuxième embranchement : prendre porte en bas, recharger fusil, envoyer balle et finir mineur. Deuxième embranchement : prendre porte en bas, recharger fusil, envoyer balle et finir mineur. Deuxième embranchement : porte au fond, recharger fusil. En entrant dans la salle, faire quelques pas et se protéger dans renforcement. Provoquer tir d'Old Timer, puis actionner fusil bas. Prendre puis lire parchemin (on peut le reposer après). Droite. Envoyer dynamite sur tas de rochers. Accès au pied du pic où on peut faire une sauvegarde. Retour au premier embranchement : prendre porte en bas. Tuer mineur avec fusil et arme blanche. Salle suivante : s'avancer petit à petit, Quand

son du wagonnet faire pas diago arrière dans renforcement. Ramasser pépite si icône dispo. Droite. Chef des mineurs : Si possède encore une dynamite descendre mineur à la dynamite (libère une icône) sinon fusil et arme blanche. Ramasser grosse pépite. Retour à la forêt. Retour à la forêt retour au canoë.

## AU PAYS DES CHEVENNES :

Droite (deux fois). Sauter feu et droite. Ramasser peau (si icône non libre). Poser objet, ramasser peau, échanger à biggle contre poudre, changer cornet contre poudre, reprendre objet posé. Première embranchement : chemin haut.

## MAC BIGGLE :

Echanger pépites et grosse pépite. Droite. Deuxième embranchement : Prendre au fond derrière tentes. Signe de paix au sorcier. Prendre connaissance du parchemin. Revenir premier embranchement : Chemin bas devant tente. Combat contre le géant : idem que nounours (une dynamite suffit). Droite. Signe de paix au chef two moons. Prendre connaissance du parchemin. Retour au canoë.

ARCADE CANOE III (attention si rate embarcadère : chute d'eau) : Droite (quatre fois). Tuer indien. Droite. Mac biggle. Droite. Tuer chef. Récupérer collier et peau.

## MAC BIGGLE :

Echanger collier et peau. On peut laisser sur place balle en argent et potions. On peut changer cornet de poudre et boire une potion. Retour dans la troisième salle de la forêt. Prendre passage vers le fond à droite du rocher. Gravier montagne. Combat indien (on peut l'éviter mais attention au vide). Salle suivante archer : recharger fusil préalablement, s'accroupir en entrant, provoquer tir de l'archer avec action debout/aecroupi, puis actionner fusil. Saut. Droite.

## LA CAVERNE DE POWHATAN :

Sauvegarde. Droite cul de sac. Grimper au fond. Si va droite, descendre nounours avec dynamite plus fusil ou à la méthode traditionnelle. Retour à gauche. Sélectionner baril complètement à grande croix est ouvert. Gauche. Ascenseur. Retour à la mine. Revenir embranchement puis reprendre au fond pour retourner au pic.

## LE FILS DE TWO MOONS :

Au pied du pic, sauvegarde. Grimper pan de montagne au niveau des batonnets. Grimper. En haut combat contre condor, utiliser coup haut (plus facile avec couteau). Prendre papoose. Retour à la mine. Retour à la caverne par l'ascenseur. Redescendre montagne. Récupérer balle en argent posée. A la deuxième salle de la forêt, emprunter passage derrière gros buisson. Gauche. Recharger fusil. Eliminer indien caché avec fusil et arme blanche. Droite. Saut. Droite.

## LE MEDAILLON DU COURAGE :

Retourner à chef Two moons et poser papoose. Récupérer médaillon. Voir mac biggle si besoin. Pour retourner à la forêt, reprendre un canoë au début du camp. Arcade canoë III une nouvelle fois. Remonter en haut de la montagne. Sauvegarder dans la caverne. Sortir de la caverne par la droite.

## LA HORDE SAUVAGE :

Droite. Tuer loup (hache coup bas). Droite. Tuer condor (coup haut) Droite. Droite. Tuer loups (deux salles successives).

## AU ROYAUME DES MORTS :

Sauvegarde. Passage derrière sépulture droite. Prendre connaissance parchemin. Droite. Tuer condor (coup haut). Droite. Repasse devant et droite. Tuer deux loups. Droite.

## LONE WOLF :

Pour tuer lone wolf : sélectionner icône balle en argent pour charger le fusil avec cette balle. Faire deux pas droite puis actionner fusil en tir bas.

## LE GRAND ESPRIT :

Pour passer le grand esprit, il suffit de posséder le médaillon. Droite. Prendre canoë.

ARCADE CANOE NEIGE (attention embarcadère car fin sur chutes d'eau)

## LA MINE D'OR DE POCAHONTAS :

Droite. Poser médaillon devant chef. Passage s'ouvre.

## FIN

(C. COPPOLA)



# CASTLE WARRIOR

ST

Tapez le listing suivant en GFA 2.0.  
Insérez le disk de CASTLE WARRIOR, puis lancez le programme.  
Il génère un fichier dans un format spécial.  
Pour jouer à CASTLE WARRIOR avec de l'énergie infinie, chargez le GFA 2.0  
puis chargez "LOAD\_CW.BAS".  
Il s'exécutera tout seul.

*Ensuite le jeu continue normalement.*

```
REM Energie infinie pour CASTLE WARRIOR
REM Par Gabriel ZERBIB pour JOYSTICK HEBDO
A$="FF024766414241534943"
A$=A$+STRING$(59,"00")
A$=A$+"16"+STRING$(14,"00000018")
A$=A$+"169E88DF2"+STRING$(4,"00")
A$=A$+"218A1EB9"
A$=A$+"218A1EB9"
A$=A$+"21BA204602DF"
B$=SPACE$(150)
FOR I%=0 TO LEN (A$)
SPOKE VARPTR (B$)+I%, VAL ("&H"+MID$(A$, I%*2+1, 2))
NEXT I%
BSAVE "LOAD_CW.BAS", VARPTR (B$), 150
```

## 1er NIVEAU: Le CORRIDOR de la MORT.

Il existe trois sortes de monstres:

- Les chauves souris: les plus basses doivent être détruites dès qu'elles apparaissent entre les jambes du héros.
- Celles qui se situent à mi-hauteur doivent être détruites lorsqu'elles se trouvent au niveau du torse.
- Les plus hautes, lorsqu'elles atteignent le front.
- Les bras peuvent être détruits

lorsque le héros est face à une main repliée.

- Le serpent jaune: restez au milieu de l'écran et frappez la première boule dès qu'elle arrive au sommet de la tête; puis la seconde lorsqu'elle arrive à hauteur des épaules.
- Le robot vert: Si vous êtes au milieu de l'écran, décalez-vous d'un saut vers la droite et attendez qu'une boule arrive au centre. Pour la première, frappez lorsqu'elle arrive au niveau des épaules; la deuxième, dès qu'elle

atteint les genoux.  
Ne jamais se décaler complètement vers le mur.

## 2eme NIVEAU: OLISOS.

- Dès le départ, envoyez-lui une lance dans la tête et sautez d'un cran à droite quand il retire sa patte gauche et lancez-lui un javelot. Redécalez-vous d'un cran à droite et attendez qu'il retire à nouveau sa patte gauche (après l'avoir envoyé) pour revenir devant celle-ci, et expédiez-lui une nouvelle lance dans la patte, et aussitôt redécalez-vous. Et ainsi de suite jusqu'à sa mort.

## 3eme NIVEAU: LA RIVIERE.

- Evitez, ou détruisez, les stalactites lorsqu'elles se situent à mi-hauteur. Pour les Piranhas, mettez votre bouclier dès qu'ils se préparent à sauter.

## 4eme NIVEAU: JIBBA.

- Même principe que pour OLISOS.

## 5eme NIVEAU: ZANDOR.

- Faire 3 bonds vers le haut (indispensable), puis avancez trois fois. Evitez le premier éclair, puis dès que son chapeau atteint le 5ème barreau (en partant du plus grand), frappez-le sans relâche; n'essayez pas d'éviter ses sorts.

## 6eme NIVEAU: LE RETOUR.

- Pour les sortes d'araignées jaunes, se positionner au centre de l'écran et ne pas cesser de tirer jusqu'à ce que la première se fasse toucher. Là, montez dans le coin supérieur gauche et redescendez en formant une boucle jusqu'au milieu de l'écran.
- Les vers violets: Ne pas cesser de tirer et essayer de se positionner face à eux, lorsqu'ils sont trop nombreux, ne pas arrêter de bouger en faisant des boucles.
- Les dragons: Ils tirent des boules de feu que l'on peut détruire; il suffit de leur tirer dessus pour les anéantir. Dans la dernière partie, ne jamais cesser de tirer.

( Frédéric BARDET )

● Pour avoir 99 vies, prendre un éditeur de secteur et éditer le fichier CASTLE.PRG et rechercher les octets : 00 01 30 FC 0F F0 30 FC 00 06 42 98 42 98 42 98 et les remplacer par : 00 99 30 FC 0F F0 30 FC 00 06 42 98 42 98 42 98 pour le joueur 1. Pour le joueur 2, chercher : 00 01 30 FC 0F F0 30 FC 00 06 20 FC 00 00 90 et remplacer par : 00 99 30 FC 0F F0 30 FC 00 06 20 FC 00 00 90. (OMD)

# CHALLENGE DES GOBOTS

```
1 REM VIES ET MUNITIONS INFINIES... POUR CHALLENGE OF GOBOTS
2 REM VERSION AMSTRAD CASSETTE
10 MODE 0:RESTORE 50:FOR I=0 TO 15:READ A:INK I,A:NEXT I:LOAD"!gobots.scn",&C000
20 BORDER 0:B=0:RESTORE 60:FOR I=&BE80 TO &BEB2:READ A:B=B+A:POKE I,A:NEXT
30 IF B<> 4025 THEN PRINT "Erreur dans les datas":END
40 POKE &BB5A,201:POKE &BEA1,61:POKE &BEA6,61:POKE &BEAB,61:CALL &BE80
50 DATA 0,13,26,23,2,2,4,26,24,15,6,8,9,11,13,17
60 DATA 6,10,33,150,190,17,144,0,205,119
70 DATA 188,33,64,0,205,131,188,205,122,188
80 DATA 24,10,71,79,66,79,84,83,46,66
90 DATA 73,78,62,0,50,80,8,62,0,50
100 DATA 236,14,62,0,50,121,14,195,64,0
110 DATA 0,74,79,89
```

CPC

Vies infinies :  
POKE 28798,80:SYS 16384

C64

# CRAFTON & CPC XUNK

Pour avoir de l'énergie infinie, rechercher avec un éditeur de secteurs les octets suivants : E1 EF 86 27 77 et les remplacer par E1 EF 86 27 00

POKE &7ECF,0

# CUSTODIAN ST

Pour avoir des vies infinies, rechercher les octets 00 00 36 18 23 FC 00 00 03 E8 00 00 et les remplacer par 00 00 36 18 23 FC 3B 9A. Et rechercher encore les octets FA 0F 04 30 FC 00 00 et les remplacer par FA 0F 04 30 FC FF FF. (Freddy NATALY).

# CALIFORNIA GAMES

PC

Voici un truc pour avoir un maximum de points au surfing, le but n'est pas de faire le plus de sauts possible, il suffit de faire un tour complet sur l'eau en laissant la touche de gauche appuyée. Il faut essayer de passer sous la vague et d'en ressortir en faisant attention aux chutes qui sont fatales pour la note. (Alain THIEBOT)

# 3615 JOYSTICK

# LE CONTACT EN DIRECT



```

1 REM Vies infinies pour CYBERNOID
10 PRINT CHR$(147):FOR I=384 TO 414:READ A:POKE I,A-5:NEXT:SYS 384
20 DATA 174,5,146,37,213,146,38,213,174,133,138,162,37,91,250
30 DATA 174,101,146,213,7,37,172,7,174,170,146,203,117,81,41,13

```

Vies et armes illimitées pour CYBERNOID II. Taper ce listing; faire un run; il se crée un programme nommé "CYBER" sur votre disquette (utilisez une autre disquette que celle du jeu!) Chargez le jeu; faites un RESET; effacez l'écran; puis :

```

POKE 1024,120:POKE 1025,169:POKE 1026,53:POKE 1027,133:POKE 1028,1
POKE 1029,76:POKE 1030,171:POKE 1031,162.

```

```

5 OPEN1,8,1,"CYBER,P,W"

```

```

10 FORI=1984TO2081:READA:PRINT#1,CHR$(A);:NEXTI:CLOSE1

```

```

1000 DATA 192,7

```

```

1984 DATA 169,0,141,0,2,32,214,36

```

```

1992 DATA 32,214,36,32,109,86,169,4

```

```

2000 DATA 133,20,32,1,51,152,160,5

```

```

2008 DATA 153,33,48,136,16,250,132,31

```

```

2016 DATA 133,19,169,0,32,167,8,32

```

```

2024 DATA 138,45,32,217,36,32,143,45

```

```

2032 DATA 32,180,26,32,151,50,32,4

```

```

2040 DATA 8,32,86,78,169,0,32,169

```

```

2048 DATA 28,76,231,7,230,34,169,255

```

```

2056 DATA 141,183,79,169,0,133,121,32

```

```

2064 DATA 222,13,32,227,49,32,105,25

```

```

2072 DATA 32,185,69,32,169,42,32,67

```

Vies infinies : POKE \$70C6,\$24

Invulnérabilité : POKE \$2D53,\$2D

Munitions infinies : POKE \$5B3C,0

Execution : SYS \$824

Puis faire les pokes suivants (sans effacer l'écran!!) :

POKE 13031,0 (armes) et POKE 20205,165 (vies)

faire LOAD "CYBER",8,8 et SYS 1024.

(Bertrand JESENBERGER)

```

1 REM Vies et Armes infinies sur CYBERNOID
10 BORDER NOT PI: PAPER NOT PI : INK VAL "7"
20 CLS : CLEAR VAL "25799"
30 FOR I=VAL "25800" TO VAL "25826"
40 READ A : POKE I,A : NEXT I
50 DATA 62,0,55,221,33,33,252,17,17,0,205,86
60 DATA 5,62,255,55,221,33,4,101,17,252,154,205,86,5,201
70 RANDOMIZE USR VAL "25800"
80 POKE VAL "36687", NOT PI
90 POKE VAL "32394", VAL "255"
100 POKE VAL "31818", NOT PI
110 RANDOMIZE USR VAL "25860"

```

SPECTRUM

CPC

SPECTRUM

```

1 REM Invulnérabilité pour CYBERNOID version Disquette
10 MODE 2:FOR A=&60 TO &8D:READ B:B=VAL("&"+B$):POKE A,B
20 NEXT:CALL &60
30 DATA 21,82,00,CD,D4,BC,22,83,00,79,32,85,00,21,00,01
40 DATA 1E,00,16,00,0E,41,DF,83,00,21,86,00,22,84,02,C3
50 DATA 00,01,84,00,00,00,21,DA,2C,36,C9,C3,84,03

```

```

1 REM Vies, boucliers et armes infinies, invulnérabilité
2 REM sur CYBERNOID version Cassette
10 MODE 1:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,24:INK 2,20:INK 3,26
20 MEMORY &3FFF:LOAD"!loader",&4000:POKE &4152,&C9
30 FOR I=&BF00 TO &BF22:READ A:POKE I,A:NEXT:CALL &BF00
40 DATA 205,0,64,33,13,26,54,0,33,174,43,54,0,33,58,43,54,201,33
50 DATA 129,8,54,0,33,0,0,34,232,15,34,233,15,195,0,2

```

Pokes pour la version Cassette.

Vies infinies :

POKE &2BAE,0

Nombre de vies :

POKE &227,Nb

Super tir :

POKE &235,&32

Suppression des ennemis :

POKE &299B,&C9

Plus de bête dans les colonnes :

POKE &2C9F,&C9

Missiles immobiles :

POKE &344D,&C9

Temps infini :

POKE &17C8,&C9

Armement infini :

POKE &1A0D,0

Presque toutes les salles comportent un obstacle à surmonter : la machinerie à traverser indemne, des missiles ennemis, etc. De plus, chaque salle est habitée par une catégorie de bestioles hostiles, chaque catégorie ne pouvant être éliminée que par une arme particulière. Tire leur dessus et elles prendront de nouvelles formes qui te procureront des armes, de l'énergie, du temps, ou des points. Tu auras à ta disposition tout un arsenal : missiles, missiles à tête chercheuse, bouclier (à n'utiliser qu'en dernier recours), bombes, bombes à rebondissement, mines, etc.

Nombre de vies :

POKE 25941,Nb

Vies infinies :

POKE 36687,0

Armement infini :

POKE 31818,0

Bouclier infini :

POKE 27327,0

Temps du bouclier :

POKE 32394,Nb

Pour avoir des vies infinies, il suffit de prendre un éditeur de secteur et d'éditer la disquette. Chercher 33FC0006 et remplacer le premier trouvé par 33FC00FF.

ST

TOUS

● Pour avoir des vies infinies choisissez l'option de redéfinition des touches et tapez le mot : Y,X,E et S. (Patrice MAUBERT)

● Il suffit, lors de l'affichage de l'écran donnant le choix entre le début du jeu et le mode sound on/off, de taper RAISTLIN puis de taper sur la barre d'espacement... Le programme affichera alors le tableau des high-scores et 'cheat mode activated'. Le nombre de vies est illimité, et pendant la pause (space bar) la touche N permet de passer au niveau suivant...(BOTTON Frédéric)

## CHAMPIONSHIP WRESTLING

C64

Pendant que vous combattez, poussez le joystick en avant et appuyer sur le bouton FEU aussi vite que possible. Votre niveau d'énergie va monter et en plus votre adversaire sera battu.

**3615 JOYSTICK**  
**5000 VIES INFINIES**  
**24H SUR 24**

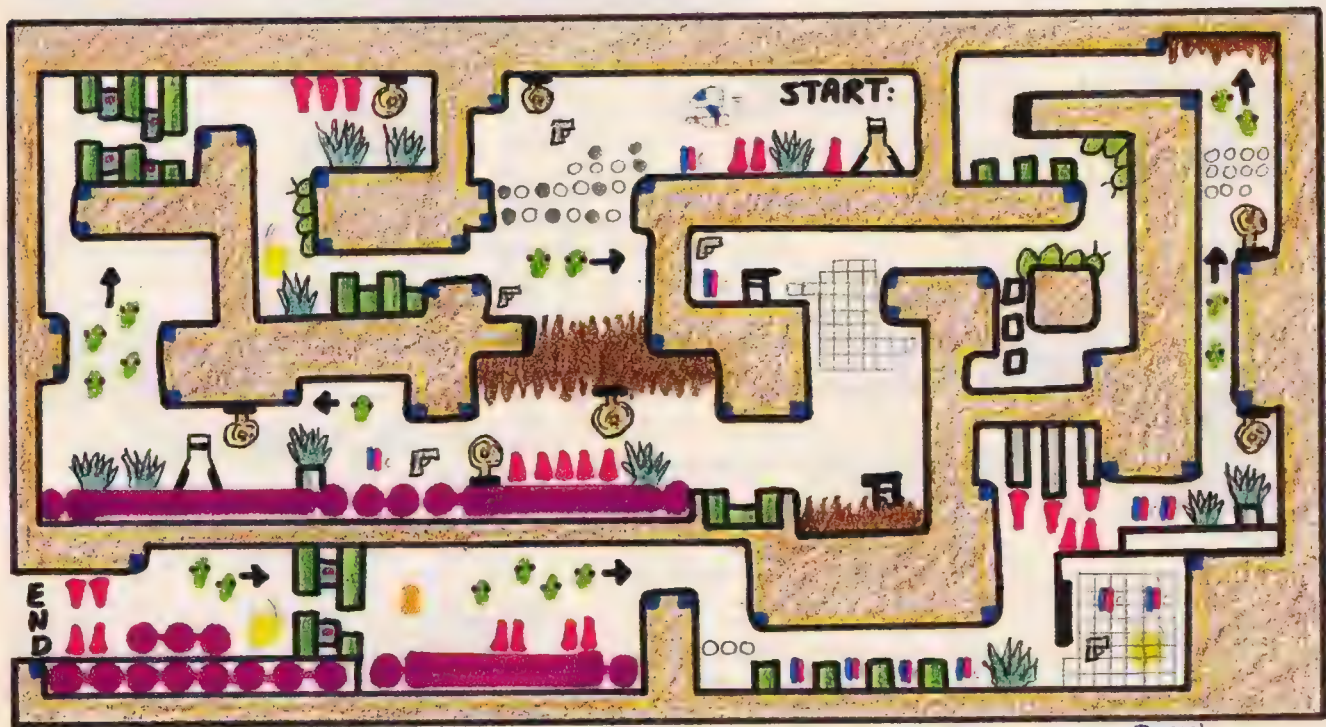


# CYBERNOID

MAPPED!



LEVEL 1



LEVEL 2

Daniel



ARTILLERIE ALIEN



PLANTE



VAGUE D'ATTAQUE ALIEN



MARCHANDISE A PRENDRE



CANON ARRIERE



CHENILLE



BOULE ARRIERE ROULANTE



ASCENSEUR LABYRINTHE

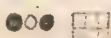


MISSILES

ALIEN



RESERVES D'ESSENCE



MUR A DETRUIRE

KEY





# CRAZY CARS II

Voilà une petite aide qui va vous permettre d'arriver plus rapidement à la fin de chaque niveau. La liste ci-dessous, vous indique le parcours à suivre pour arriver sans encombres. Le chiffre à gauche du tiret indique le numéro de la rue, et celui qui se trouve à droite de ce même tiret, le numéro de la sortie.

Exemple: 15-1 signifie que vous devez aller dans la rue 15 et devez prendre la première sortie.

Niveau 1: 15-1;6-2;89-1;70-2

Niveau 2: 191-1;666-1;160-1

Niveau 3: 285-1;60-2

Niveau 4: 70-1;10-1;180-1

Niveau 5: 666-1;70-1;60-1

(DE MANNET)

AMIGA

\* Version buggée :

Pour avoir du temps infini, prendre un éditeur de secteur et :

Piste 39, secteur 00, a &037C, remplacer 35 par 00 ou rechercher les octets C0 42 3E 05 35 et les remplacer par C0 42 3E 05 00

POKE &57C8,0

Pour avoir du bonus infini :

Piste 39, secteur 00, a &0320, remplacer 35 par 00 ou rechercher les octets 06 35 F2 8B 58 et les remplacer par 06 00 F2 8B 58

POKE &5880,0

\* Version non buggee :

Pour avoir du temps infini :

Piste 39, secteur 00, a &034C, remplacer 35 par 00 ou rechercher les octets C0 42 3E 05 35 et les remplacer par C0 42 3E 05 00

POKE &5828,0

Pour avoir du bonus infini :

Piste 39, secteur 00, a &02F0, remplacer 35 par 00 ou rechercher les octets 06 35 F2 8B 58 et les remplacer par 06 00 F2 8B 58

POKE &58E0,0

(Patrice MAUBERT)

CPC

Si vous êtes un malade de la vitesse (DANBOSS??), y a un p'tit truc pour passer le premier stage sans trop se fatiguer. (NDLR: Mais non c'est pas compliqué BRUNO), fô juste prendre la première à gauche et après, même que c'est tout droit!

(Olivier BALANTZIAN)

ST

La conduite à très grande vitesse se termine souvent par un crash de votre F40, ceci vous faisant aussi perdre un temps précieux. Pour éviter ceci, accélérez jusqu'à 204 mp/h puis appuyer sur F10 et mettez le jeu en pause, appuyer sur Fire constamment, vous pouvez maintenant en bougeant de gauche à droite traverser les voitures de police sans problème.

```

10 REM Temps et bonus infinis sur CRAZY CARS II version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &8FFF:MODE 1
40 FOR N=&9000 TO &9181:READ A$:A=VAL("&" + A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>36009 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
80 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
90 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C:PRINT
100 IF C=1 THEN POKE &915D,&35:POKE &9167,&35
110 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL ET DEPROTEGEZ-LE"
120 CALL &BB06:CALL &9130:POKE &A8A6,0:POKE &A8A7,0:RUN"CC2"
130 DATA C3,00,00,00,00,00,F3,CD,B5,01,1E,4C,CD,8C,01,01,7E
140 DATA FB,18,0A,0C,ED,78,00,00,00,00,77,0D,23,ED,78,F2
150 DATA 1D,01,E6,20,20,ED,CD,51,01,FB,C9,F3,CD,B5,01,1E
160 DATA 49,CD,8C,01,01,7E,FB,18,0A,0C,7E,00,00,00,00,ED
170 DATA 79,0D,23,ED,78,F2,43,01,E6,20,20,ED,CD,51,01,FB
180 DATA C9,01,7E,FB,ED,78,FE,C0,38,F7,0C,ED,78,0D,CD,78
190 DATA 01,ED,78,E6,10,20,EA,18,0F,01,7E,FB,ED,78,87,30
200 DATA FB,87,38,F8,0C,ED,59,0D,3E,05,00,3D,20,FC,C9,C5
210 DATA 47,4F,CD,78,01,0B,78,B1,20,F8,C1,C9,CD,69,01,1E
220 DATA 00,CD,69,01,5A,CD,69,01,1E,00,CD,69,01,1E,00,CD
230 DATA 69,01,1E,05,CD,69,01,1E,00,CD,69,01,1E,00,CD,69
240 DATA 01,1E,20,18,B4,CD,E6,01,1E,0F,CD,69,01,1E,00,CD
250 DATA 69,01,5A,CD,69,01,3A,03,01,5F,7A,32,03,01,93,28
260 DATA 07,30,02,ED,44,3D,87,87,3C,CD,7F,01,1E,08,CD,69
270 DATA 01,38,F9,C3,51,01,3A,04,01,B7,20,09,3C,CD,27,02
280 DATA 3E,60,CD,7F,01,CD,0A,02,CB,6F,C0,CD,0A,02,F5,3E
290 DATA 40,CD,7F,01,F1,CB,6F,28,F2,C9,1E,04,CD,69,01,1E
300 DATA 00,CD,69,01,01,7E,FB,ED,78,FE,C0,38,FA,0C,ED,78
310 DATA F5,CD,78,01,F1,C9,AF,01,7E,FA,ED,79,32,04,01,C9
320 DATA F3,21,40,00,11,40,40,01,00,20,ED,B0,21,00,90,11
330 DATA 00,01,01,30,01,ED,B0,16,27,21,00,10,CD,05,01,3A
340 DATA 00,10,FE,A7,28,06,FE,31,28,0C,18,12,3E,00,32,20
350 DATA 13,32,7C,13,18,08,3E,00,32,F0,12,32,4C,13,16,27
360 DATA 21,00,10,CD,2B,01,21,40,40,11,40,00,01,00,20,ED
370 DATA B0,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00

```

# COBRA

```

1 REM Vies infinies sur COBRA version Cassette.
10 DATA 221,33,0,191,17,79,0,205,78,188,33,195,26,17,167,175
20 DATA 34,27,191,237,83,27,191,195,0,191,33,0,0,34,202,78
30 DATA 34,204,78,195,0,65,62,168,33,103,252,50,0,2,34,1
40 DATA 2,243,241,201,62,195,33,38,167,50,226,57,34,227,57,33
50 DATA 255,171,17,64,0,195,175,57,74
60 MODE 1: MEMORY 12345: LOAD ""
70 X=0: FOR N=42752 TO 42824: READ A: POKE N,A: X=X+A:NEXT
80 IF X <> 7303 THEN PRINT "Erreur dans les données": END
90 CALL 42804

```

Après s'être emparé du poignard tout au début du jeu, reculer au maximum en tirant le joystick vers la gauche : Cobra disparaîtra de l'écran et sera invulnérable.

CPC

C64



## KU (DEMON DIRECTOR)

- Tomber dans la trappe, à côté du message (trust me....).
- Ouvrir porte Solid Key, prendre objet.
- Longer le couloir jusqu'à l'impasse où se trouve une porte (mettez la Solid Key).
- Avancez jusqu'au message (Death End) (faites 5 pas, en vous retournant, vous apercevrez 4 chevaliers se dirigeant vers vous).
- Avancez jusqu'à l'impasse, attendez que les 4 chevaliers soient devant vous, au bout de quelques instants le mur va disparaître.
- Continuer jusqu'à ce que vous rencontriez encore 4 chevaliers, (un mécanisme dans le dernier grand couloir, déplacer les chevaliers derrière ou devant suivant où ils étaient).
- Pour tuer ou éviter les chevaliers, appuyez sur le bouton du mur droit se trouvant à 2 cases de la fin du dernier couloir.
- Entrer dans le passage à droite du bouton, prendre l'escalier.
- Suivre le couloir jusqu'à 3 portes, contenant chacune un dragon, (attention ils peuvent détruire les portes), tuer les dragons et ramasser les coffres se trouvant dans les salles des dragons. Souder les murs pour trouver les passages, présenter le power tower, trouver dans les coffres devant l'oeil dans le mur, (trouver après le passage à travers le mur). Prendre l'escalier de droite, puis le second. Ouvrir la porte (Skeleton Key). (devant le corbourn), enlever tous les objets lourds pour être plus rapide. Aller sur la plaque, faire un pas en arrière, deux pas à droite, deux pas devant, prendre le corbourn, (de préférence régler la souris sur le corbourn et utiliser le clavier, appuyer juste après, faire le dernier déplacement).

## PAIN (DEMON DIRECTOR)

(en se repérant au message Démon Director). Prendre l'escalier, il faut passer par le 1er passage à droite, bloquer par une trappe, (pour pouvoir passer, il faut tomber dans la trappe juste devant quand on arrive à l'escalier. (Attention aux dragons et aux quelques verres qu'il faut tuer. Puis remonter, (tuer les flammes grâce au sort pour affaiblir les êtres immatériels, puis attirer les tas de pierres, juste derrière soit de façon à ce qu'ils viennent sur la plaque juste à côté de la trappe à fermer, passer après que la trappe se soit fermée. (ne pas aller dans l'escalier montant avant d'avoir posé un objet sur la plaque en face de celui-ci, ouvrir la porte avec le sort (ouverture porte), tuer le démon, puis aller dans le couloir se trouvant à gauche, se mettre sur la plaque et mettre une Iron Key dans le rideau bleu que déclenche la plaque. Prendre la Cross Key dans le passage ouvert par l'action précédente. Prendre l'escalier qui descend, actionner la serrure avec la Cross Key, puis remonter et actionner la 2ème serrure avec la même clé. La porte entre les 2 bouches de feu va s'ouvrir, entrer dans le passage ainsi ouvert actionner l'autre porte grâce au bouton, puis actionner le levier pour fermer la trappe, utiliser la Ruby Key pour ouvrir la porte, prendre l'escalier, suivre le couloir jusqu'à la porte Iron Lord, ouvrir celle-ci. Pour prendre le corbourn, (entrer dans la pièce, faire un pas à droite, deux pas avant (la trappe est fictive), un pas à gauche au bon moment, puis tout de suite devant (trappe fictive) prendre le corbourn. Attention à la niche où se trouve le Coun of nera, quand il n'y a plus d'objet une trappe se déclenche au dessous de vous.

## NETA (DEMON DIRECTOR)

-faire comme Pain pour passer la trappe, poser un objet sur la plaque puis, prendre l'escalier montant. Aller sur la plaque (vous êtes téléporter de l'autre côté de la trappe qui vous empêchait d'aller plus loin). Prendre le couloir menant à l'escalier descendant (attention boule de feu) prendre l'escalier. En vous plaçant devant le bouton rectangulaire, (cela fait apparaître des squelettes), puis, attirer un squelette devant la grille, actionner le bouton, faites cette opération plusieurs fois, puis, lancer des objets à travers la grille, une fois que le squelette meurt, la porte s'ouvre, suivre le couloir, tuer le squelette, (il est plus fort), monter, dans le couloir où la boule de feu avançait en vous réfugiant dans chaque abris possible, arriver au bout de l'aller, attendre que le mur s'ouvre et entrer dans le passage, appuyer sur le bouton et faites vite un pas à gauche et deux pas avant. Continuer, vous

aurez un couloir où il faut se glisser entre 2 boules de feu, avancer jusqu'à la salle du corbourn et faites un pas à gauche, (fermer la trappe devant le corbourn, faire un pas à droite et deux pas avant juste après la fermeture de la trappe), pour réussir à prendre le corbourn, il faut vous déplacer et en même temps le ramasser. (Enfin démerdez-vous quoi!!!)

## ROS (DEMON DIRECTOR)

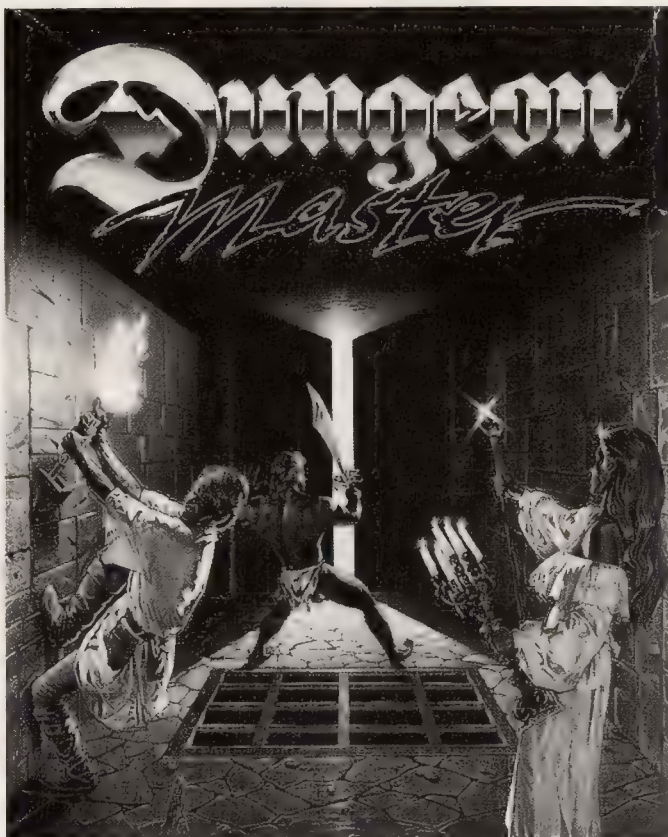
Prendre le chemin ROS, après avoir pris les trois autres corbourn. Quand la trappe à gauche du message 'thrust me...' est fermée, empruntez le couloir et appuyez sur les 4 boutons, puis entrer dans la salle du tapis roulant. Repérez l'issue où se trouve un démon et lancez un objet dans sa direction. Tuez le démon, et empruntez l'issue repérée par votre objet. Ouvrir la porte, continuez jusqu'à la salle où se trouvent un tas de trappes, prendre l'escalier et repérer la bonne trappe, où il faut tomber

pour pouvoir reprendre l'escalier suivant (faire cette opération trois fois).

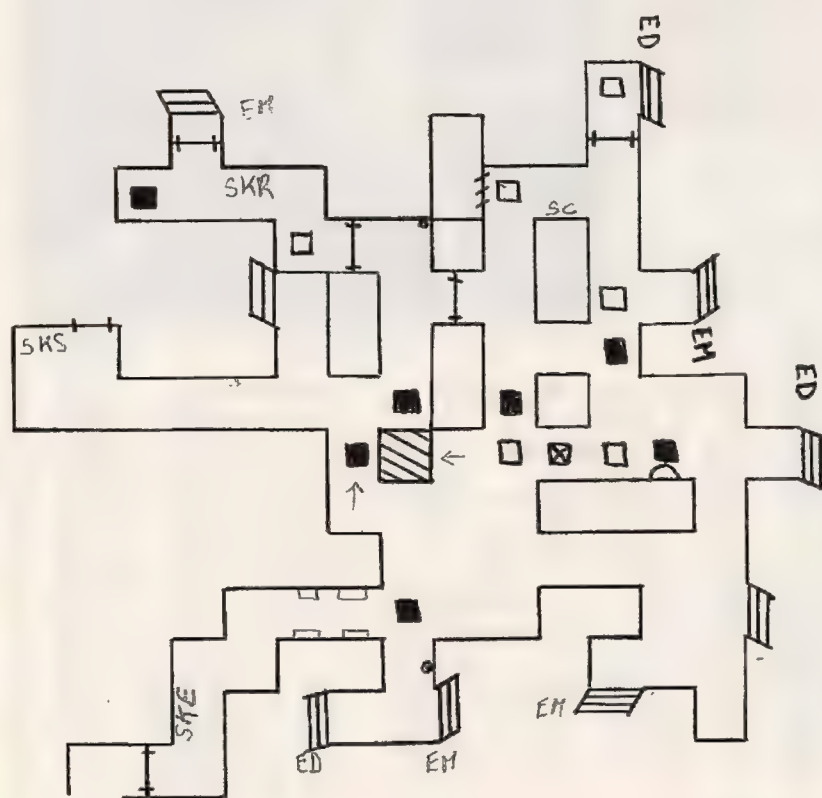
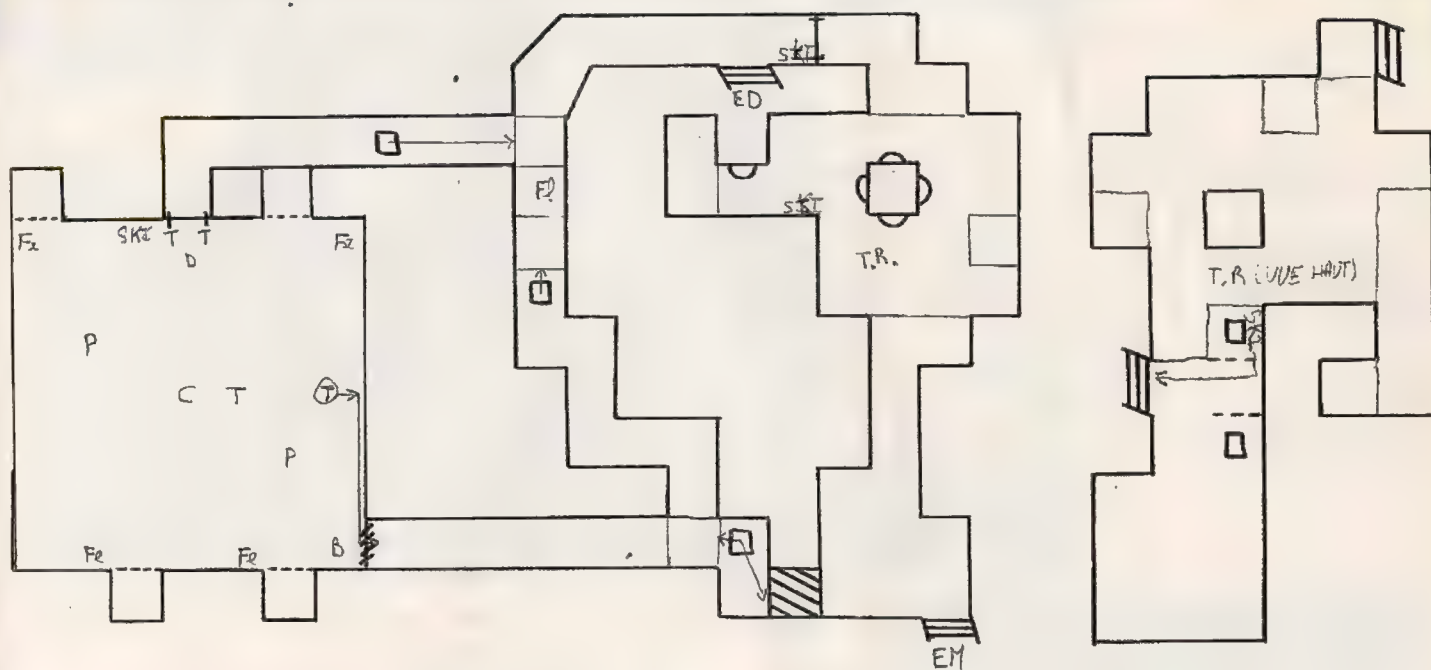
Puis, vous vous retrouvez dans la salle du corbourn. Sonder les trappes pour savoir lesquelles sont fictives. Ensuite, c'est une question de rapidité.

Quand vous avez les quatre corbourns, reprendre le passage Pain et prendre la porte (qui s'est ouverte avec le corbourn). Ouvrir la porte en face de l'escalier avec la Ra Key. Tuez les démons jusqu'à temps que vous ayez la Master Key. Repérer la serrure Skeleton Key. Ouvrir la porte avec la master Key. Continuer jusqu'au bout du couloir devant le rideau bleu, se décaler à droite puis revenir vers la gauche. Passer et jeter les quatre corbourns dans la fosse.

(Stéphane VOGEL)  
et  
(Thomas DOMINIQUE).







## LEGENDES

- : Trappe ouverte
- ▣ : Trappe se fermant ou s'ouvrant par un mécanisme
- : Plaque déclenchant un mécanisme
- ⚡ : Mur s'ouvrant par un mécanisme, ou (illusion)
- † : Porte
- ≡ : Escalier
- SKL : Serrure Emerald Key
- SKS : Serrure Solid Key
- SKR : Serrure Rubis Key
- SKL : Serrure Iron Lord Key
- SKC : Serrure Cross Key
- T : Torche
- D : Dague
- P : Piece (Coin)
- Fe : Fente
- FL : Flacon
- B : Bottes
- ⋮ : Rideau Bleu
- ⌒ : Niche



# CYBERNOID II

C64

Pour avoir des vies infinies:  
POKE 20205,234  
POKE 20206,234

Pour avoir du temps infini:  
POKE 20501,234  
POKE 20502,234  
POKE 20503,234

Choix du tableau :  
POKE 2019,X  
X compris entre 0 et 3  
(Michel MONFORT)

Pour avoir les vies infinies, il faut prendre un éditeur de mémoire, puis faire L CYBERNOIDII.BIN 300000 puis de rechercher les octets 33 FC 00 06 et de la remplacer par 33 FC 00 FF puis faire S CYBERNOIDII.BIN 300000 7A8A4 (Pierre LEROY)

Listing à taper en Amiga Basic.

Après l'avoir saisi, sauvegardez-le, dans le but d'une prochaine utilisation.

AMIGA

```
10 REM CYBERNOID 2 AMIGA
20 REM VIES INFINIES de De MANNET
30 FOR I=520518 TO 520697 STEP 2
40 READ A$:A=VAL("&h"+A$):POKEW I,A
50 NEXT
60 PRINT"INSEREZ LE DISK DE CYBERNOID II."
70 PRINT"PUIS CLIQUEZ DEUX FOIS SUR CANCEL."
80 PRINT"FAITES RESET,PUIS CTRL AMI+AMI POUR BOOTER."
90 CALL 520626
100 DATA 33FC,4ED3,0003,0008,267C,0007,F158,4EEC,000C
101 DATA 297C,0007,F162,007E,4ED4,33FC,5279,0003,419E
102 DATA 23FC,2047,5249,0003,E3AE,33FC,464F,0003,E3B2
103 DATA 4EF9,0000,C308,2C78,0004,2E3C,0003,0000,207C
104 DATA 00FE,88C0,43F9,0007,F000,303C,0145,12D8,51C8
105 DATA FFFC,23FC,2007,4E71,0007,F042,4EF9,0007,F016
106 DATA 2C78,0004,426E,002E,2D7C,0007,F1CE,0226,4EAE
107 DATA FD9C,2D40,022A,4EFA,FFFE,0007,F1D6,0000,0000
108 DATA 4AFC,0007,0007,F1D6,0007,F1F0,0121,00F6,0007
109 DATA F1F0,0000,0000,0007,F182,2863,2941,2E47,7269
110 DATA 666F
```

```
1 REM Vies infinies
2 REM pour CYBERNOID II (48K)
10 DATA 38,196,103,39,203,102
20 DATA 200,173,102,156,55
30 DATA 138,124,55,245,121
40 DATA 55,107,146,251,200
50 DATA 55,12,146,200,5,104
60 DATA 132,77,77,61,61
70 CLEAR 24999
80 FOR A=25270 TO 25300
90 READ B: POKE A,B-5: NEXT A
100 LOAD ""CODE: RANDOMIZE USR 25270
```

Pour le Spectrum 48K :

Vies infinies :  
POKE 36198,0  
Invulnérabilité :  
POKE 36049,201  
Temps infini :  
POKE 29914,201  
Armes infinies :  
POKE 30597,0

Pour avoir des vies infinies, tapez pendant la présentation :

NECRONOMICON  
(en QWERTY)  
ou NECRONOMICON  
(en AZERTY)

Vous aurez alors accès au CHEAT MODE.  
(Christophe)

ST



```
1 REM Vies infinies
2 REM pour CYBERNOID II (128K)
10 DATA 38,196,103,39,203,102
20 DATA 200,173,102,156,55
30 DATA 89,124,55,225,145
40 DATA 55,213,121,251,200
50 DATA 55,130,145,200,5,104
60 DATA 132,77,77,61,61
70 CLEAR 24999
80 FOR A=25270 TO 25300
90 READ B: POKE A,B-5: NEXT A
100 LOAD ""CODE: RANDOMIZE USR 25270
```

Pour avoir des vies infinies sur CYBERNOID II, il te suffit de choisir la redéfinition des touches et de taper le mot ORGY.

SPECTRUM

```
1 REM Vies infinies,immunité,armement
2 REM et temps infinis, et divers...
3 REM Pour CYBERNOID II, version cassette
4 REM de Patrick FUNARO
10 DATA 243,62,53,50,107,43,62,4,50,42
20 DATA 1,62,58,50,214,42,62,61,50,47
30 DATA 22,62,42,50,138,19,62,221,50,218
40 DATA 40,62,33,50,190,52,62,221,50,234
50 DATA 45,62,58,50,164,56,62,221,50,234
60 DATA 43,62,221,50,52,34,62,48,50,56
70 DATA 1,195,66,0
80 MODE 1:FOR A=48896 TO 48959: READ B
90 POKE A,B:C=C+B:NEXT A
100 IF C<>5183 THEN PRINT "ERREUR":END
110 POKE &BF02,0:POKE &BF0C,&C9
120 POKE &BF11,0:POKE &BF16,&C9
130 POKE &BF1B,&C9:POKE &BF20,&C9
140 POKE &BF25,&C9:POKE &BF2A,&C9
150 POKE &BF2F,&C9:POKE &BF34,&C9
160 POKE &BF39,&35
170 INPUT"Introduisez la cassette <RETURN>";OK$
180 CALL &BD37:MEMORY &9FFF:MODE 1:LOAD"!",&A000
190 POKE &A08F,0:POKE &A090,&BF:CALL &A000
```

CPC

Pour avoir des vies infinies :

POKE &2B6B,0

Pour être invulnérable :

POKE &2AD6,&C9

Pour avoir des armes infinies :

POKE &162F,0

Pour avoir du temps infinis :

POKE &138A,&C9

Pour bloquer les objets pour ne pas qu'ils sortent de l'écran :

POKE &28DA,&C9

Pour immobiliser les missiles :

POKE &34BE,&C9

Ca vous suffira pour cette semaine.  
Non mais!!!

● Pour être invincible recherchez avec un éditeur de secteur les octets : 3A B2 18 B7 C0 et remplacez-les par : 3A B2 18 B7 C9.  
(Patrice MAUBERT)

Pour avoir:

-Les vies infinies:

POKE 36198,0

-L'invulnérabilité:

POKE 36049,201

-Le temps infini:

POKE 29914,201

-L'armement infini:

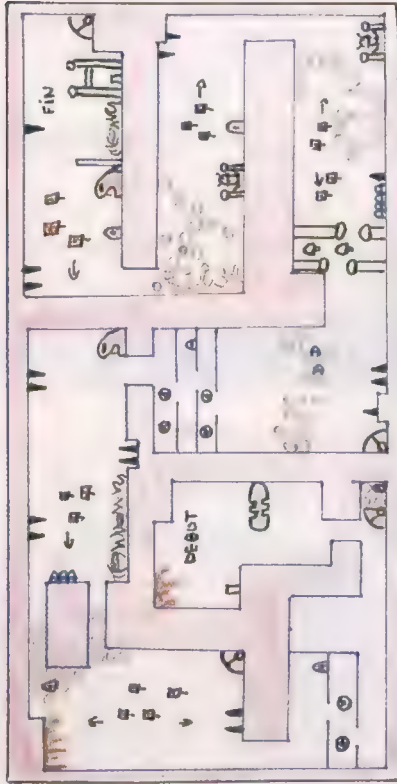
POKE 30597,0

● Pour avoir 255 vies sur CYBERNOID II, il vous suffit d'éditer la piste 18, secteur 1, adresse 002A et de changer le 04 en FF  
(Antoine DURAND)

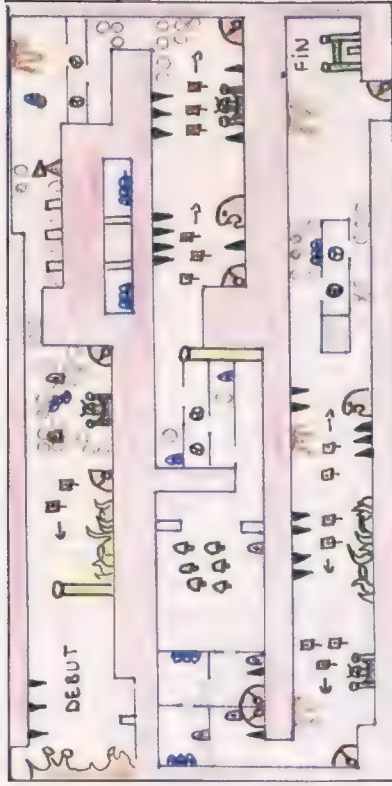


# CYBERNOÏD II

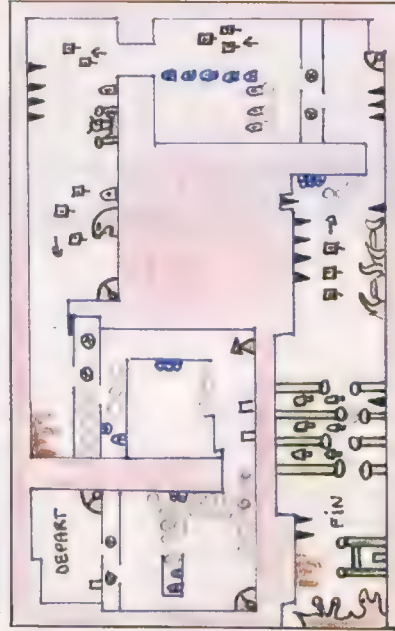
NIVEAU 1



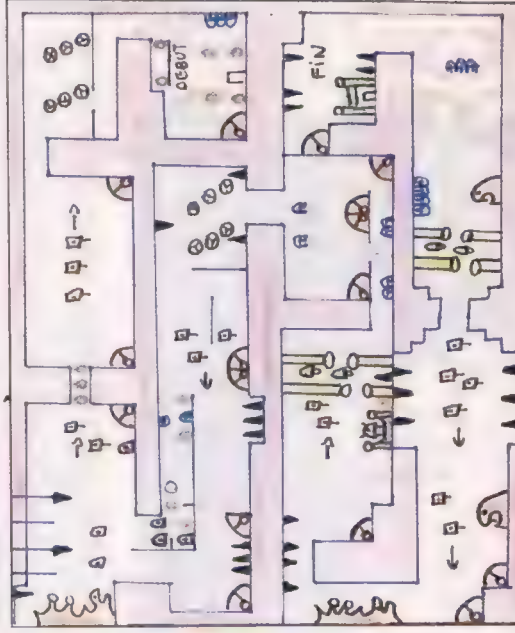
NIVEAU



NIVEAU 2



NIVEAU



- |                 |                |
|-----------------|----------------|
| ASCENSEUR       | CHENILLE       |
| ALIEN           | MUR            |
| CREATURES ALIEN | RAVITAILLEMENT |
| →               |                |
| FUSEES          |                |
| ARMEMENT        |                |

Laurent STEPHAN



Cette solution nous est donnée par Laurent BENIER. Durant le jeu, toutes les coordonnées des planètes figurants dans le tableau devront y être notées pour le bon déroulement des opérations du jeu.

Pour commencer, il faut trouver les coordonnées de la planète du MIGRAX "GRANDE PRIME", puis, le téléporter en Ø-Ø. Le faire avouer ou se cache le MIGRAX "MISSILE COURAGEUX" est un jeu d'enfant. Il ne reste plus qu'à lui rendre visite. Il voudra que "GRANDE PRIME" rentre chez lui, ce qu'il faudra faire. Ensuite, il donnera les coordonnées du SINOX "BEAU ESPRIT" et le code: "IMPOSSIBLE PAS SINOX". Ce SINOX veut quatre planètes ANTENNAE. Il va en donner les coordonnées.

Il suffit de se rendre sur ces planètes et de demander les coordonnées des planètes ROBHEAD. Chaque ANTENNAE connaît les coordonnées d'une seule planète. Chaque ANTENNAE devra être téléporté, et non tué,

sur les planètes dont les coordonnées correspondent au tableau. Une fois les quatre planètes libres, il faut retourner voir le SINOX. Il va maintenant donner les coordonnées de la planète BOW-BOW, ou réside l'IZWAL "PETIT YOKO". Celui-ci connaît les coordonnées de la planète du CROOLIS ULVE "MORT GENETIQUE". Une fois là-bas, celui-ci donnera les coordonnées des planètes des CROOLIS VAREUX. "BEAU BETISE" donnera les coordonnées des planètes des CROOLIS ULVES à part celle de "GRAND DETRUIRE" qui est un de leur espion. Seul "INSULTE 4" en connaît les coordonnées. Une fois les CROOLIS VAREUX détruits, si on prononce "AMI-AMI" devant "MORT GENETIQUE", celui-ci donnera les coordonnées du deuxième SINOX "CERVEAU RADIOACTIVE". Celui-ci demandera les codes des planètes ROBHEAD. Il faut alors entrer les quatre codes dans l'ordre pour que le SINOX aille les réparer. Ensuite, il faut se rendre sur la première planète ROBHEAD.

Il faut détruire l'IZWAL "MAXON" pour se rendre sur la seconde planète ROBHEAD. Là, il faut détruire les 4 CROOLIS VAREUX et les 4 CROOLIS ULVES pour se rendre sur la prochaine planète ROBHEAD.

Il faut détruire les deux MIGRAX pour pouvoir se rendre sur la quatrième et dernière planète ROBHEAD. Après avoir détruit les deux SINOX, le ROBHEAD va enfin avouer les coordonnées des numéros 1,2,3 et 4.

Il faut téléporter le numéro 1 dans le vaisseau pour pouvoir le désintégrer. Il ne faut pas détruire la planète et il faut tuer le No 1 dès la première fois car après, il ne veut plus être téléporté. Les numéros 2,3 et 4 devront être détruits de la même façon.

Si tout au long du jeu vous trouvez que le passage de l'hyper-espace et bien trop lent, il y a un truc pour y remédier. Dès que vous entendez le bruit qui indique le commencement de l'hyper-espace, appuyer sur le bouton gauche de la souris puis appuyer en saccade sur celui de droite. Et voilà! Il suffisait de le demander!

Dans l'Arche du Captain Blood, il faut retrouver et détruire cinq de vos colonnes, et comme vous l'apprend le jeu, il y a en tout cinq races différentes dans la galaxie. Simple coïncidence...? (ALLALI Michaël).

Coordonnées	Race	Nom	Planète	L'emmener en ...
: MIGRAX		: GRAND PRIME	: REPRODUCTION 14	: Ø-Ø
: MIGRAX		: MISSILE COURAGEUX	: REPRODUCTION 128	:
: SINOX		:	: BEAU ESPRIT	: 128
: ANTENNAE		:	: KRISTO 15	: Ø-Ø
: ANTENNAE		:	: KRISTO 7	: 2-Ø
: ANTENNAE		:	: KRISTO 34	: 4-Ø
: ANTENNAE		:	: KRISTO 8	: 6-Ø
: ROBHEAD		:	: 1 CODE 145	:
: ROBHEAD		:	: 2 CODE 267	:
: ROBHEAD		:	: 3 CODE 387	:
: ROBHEAD		:	: 4 CODE 403	:
: IZWAL		:	: BOW-BOW	: 8-Ø
: CROOLIS ULVES		: PETIT YOKO	: PIEGE 4	:
: CROOLIS ULVES		: MORT GENETIQUE	: MECHANT PIEGE	:
: CROOLIS ULVES		: BONJOUR PRISON	: INSULTE 8Ø	:
: CROOLIS ULVES		: INSULTE 4	: GRAND PIEGE	: ESPION
: CROOLIS VAREUX		: GRAND DETRUIRE	: PIEGE 2	:
: CROOLIS VAREUX		: BEAU BETISE	: GRAND PEUR	:
: CROOLIS VAREUX		: MALE GUERRIER	: TUER TOI	:
: CROOLIS VAREUX		: MECHANT FOU	: PIEGE 1	:
: CROOLIS VAREUX		: PAUVRE GENETIQUE	: 256	:
: SINOX		: CERVEAU RADIOACTIVE	: 67	:
: IZWAL		: MAXON	:	:
: NUMERO 1				
: NUMERO 2				
: NUMERO 3				
: NUMERO 4				
: NUMERO 5				



# CAPTAIN BLOOD

TOUS

● Quelques petits conseils pour l'Arche du Captain Blood. Pour Amstrad CPC 464.

Il faut essayer de commencer le jeu avec le petit Yoko. Vous lui dites votre nom et il est votre ami, ensuite demandez lui les coordonnées sur Croolis-Ulv, Buggol, Mig-Rax et Yukas. Pour les coordonnées il faut dire ceci :

Coordonnées planète Buggol, pleure . Et il les donne. Demandez lui aussi le code ami, ( qui est 1010),

Ensuite, on va sur la planète Croulis-Ulv et vous lui dites : moi grande idée, moi tuer Croolis-Var. Insister sur Croolis-Var, s'il ne vous répond pas tout de suite, il vous donnera les coordonnées de ses ennemis et on repart. Cette fois-ci on va tuer des Croolis-Ulv, et il vous donne les coordonnées des planètes Croolis-Ulvs. Maintenant on téléporte le Croolis-Var et on le désintègre, pareil pour les autres.

Quand vous aurez terminé on repart sur la planète du Croolis-Ulv. Pour recevoir la récompense il faut discuter un peu (la récompense sont les coordonnées de la planète Sinox). Une fois arrivé, le Sinox vous demande le code.\*C'est le Migrax qui me la donné, il faut lui dire ceci : toi aider moi (2\*) et il lache le morceau. On revient au Sinox. Lui demander les coordonnées planète 255, il vous les donnera. Allez y, dites au 2ème Sinox : coordonnées planète numéro. Il répond : toi libérer 4 planètes Antenna, toi pas tuer Antenna. Il donne les coordonnées des 4 planètes à libérer et on repart pour libérer ces 4 planètes. Une fois arrivé à la 1ère planète vous devez rassurer cette pauvre bête avant qu'elle ne vous autorise à la téléporter sur une autre planète. Idem pour les autres Antennas. Il faut aussi penser à les interroger. Dites leur ceci : cordonnées planète Robhead. Ils sont sympas et tous vous donneront les coordonnées des Robhead. On retourne voir le Sinox . Prenez les coordonnées de la planète Buggol, que Yoko vous a donné au début. Le Buggol veut changer d'air il vous demande de le téléporter sur une planète inconnue. Téléportez-le sur une planète et là, demandez lui les coordonnées de la planète Kingpak. Il vous les donne, allez y, le Kingpak vous propose une course, acceptez de faire la course avec lui.

Vous perdez 1 fois la course mais vous gagnerez la 2ème course , parce-que la belle ondoyante vous aide en vous

donnant des coordonnées d'une planète où le Kingpak va perdre la course. Il va vous donner des renseignements sur les coordonnées planète Tubular Brain.

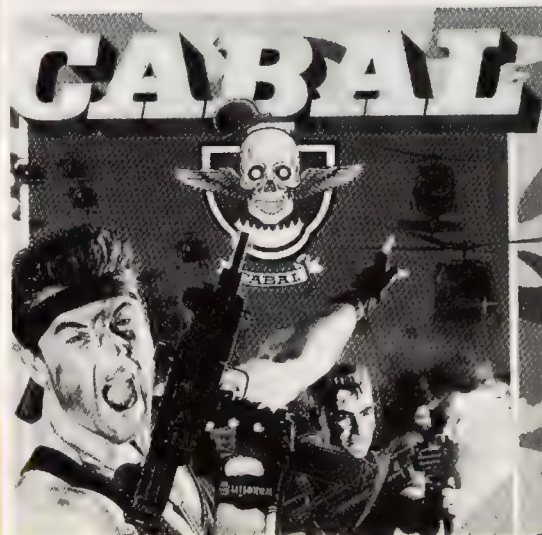
Là, c'est fini pour de bon.

(Théo LEHMANN)



● Voici un petit truc qui pourra bien vous aidez si vous êtes absolument bloqué. Pour connaître toutes les coordonnées des planètes habitées: Chargez le jeu et attendez 5 minutes, Sauvez la partie sur un disque entièrement vierge. Eteignez tout, prenez votre éditeur de disque et regardez la pise 04 secteur C4. En prenant les chiffres deux à deux (sans oublier de les convertir en decimal quand ils sont en hexadécimal) et vous aurez donc toutes les coordonnées des planètes. (Gilles BLANCHARD)

# CABAL



Tirez sur le plus de bâtiments possible, afin de descendre le plus d'ennemis possible. Tuez les ennemis se trouvant en bas de l'écran car les balles qu'ils tirent arrivent plus vite vers vous et peuvent souvent vous piéger dans un coin. N'oubliez

pas que vous pouvez détruire les balles ennemies! Essayez de récolter les bonus: les bonus de 100, 200, 300 points sont très utiles si vous désirez obtenir des vies supplémentaires. Collectez les armes spéciales car leur tir rapide dégagent les bâtiments plus rapidement, vous donnant plus d'espace libre. Les soldats en uniformes gris (ceux qui demandent plusieurs tirs pour être tués) peuvent vous procurer une grenade ou une arme spéciale. Lorsque cela se produit, deux hommes portant une civière apparaissent. Tuez-les et ils vous procureront deux grenades: prenez-les et retirez-leur dessus avant qu'ils ne s'en aillent afin de recevoir deux grenades

supplémentaires. Ne restez jamais dans les coins trop longtemps, ou la réponse des soldats ennemis ne se fera pas attendre. Ne gaspillez pas les grenades sur les bâtiments sauf si c'est réellement nécessaire. Si vous optez pour de rapides tirs sur plusieurs bâtiments au lieu de concentrer vos tirs sur un seul bâtiment à la fois, alors, une seule grenade devrait finir le travail bien plus rapidement. Essayez de ne pas vous faire tuer lorsque les gardiens de fin de tableau apparaissent ou bien votre indicateur FOE tombera à zéro et vous devrez recommencer.





## DARK FUSION

CPC

```
1 REM Vies et énergie illimitées
2 REM pour DARK FUSION
10 DATA 38,181,136,39,138,133
20 DATA 39,142,133,200,5,133,180,55,237
30 DATA 201,67,172,55,157,216,200,5,137
40 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: CLEAR 28000
50 POKE 28000: POKE 23658,8
60 FOR A=33700 TO 33723: READ B: POKE A,B-5
70 NEXT A: POKE 33715,0: POKE 33720,0
80 PRINT "Insérez la cassette ... ": PAUSE 0
90 INK 0: POKE 23624,0: CLEAR
100 LOAD ""CODE 32768: RANDOMIZE USR 33700
```

- Pour avoir:
- Les vies infinies:  
POKE 48279,0POKE 50408,0
- L'énergie infinie  
POKE 52039,167POKE 54168,167

SPECTRUM

```
10 REM Vies et énergie infinis pour DARK FUSION version Disk
20 REM (C) JOYSTICK HEBDO Par Patrice Maubert
30 MEMORY &8FFF:MODE 1
40 FOR N=&9000 TO &902E:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>3522 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...PUIS UNE TOUCHE"
80 CALL &BB06:CLS:CALL &9000
90 DATA 16,00,5A,0E,41,21,00,01,DF,2C,90,3E,40,32,98,02
100 DATA AF,32,99,02,21,22,90,11,40,00,01,40,00,ED,B0,C3
110 DATA 00,01,AF,32,51,08,32,B8,19,C3,84,03,66,C6,07,00
```

```
1 ' Vies et énergie illimitées
2 ' pour DARK FUSION version Cassette de Patrick FUNARO
10 DATA 62,1,50,203,7,62,150,50,64,25,195,132,3
20 FOR A=37376 TO 37388: READ B: POKE A,B: NEXT A
30 POKE 37377,0: POKE 37382,167
40 INPUT "Insérez la cassette <RETURN>";OK$
50 MODE 0: MEMORY 10011: CALL 48439
60 LOAD"!loader",10000: POKE 10365,0
70 POKE 10366,146: CALL 10000
```

• Et pour ceux qui n'aiment pas modifier leur disquette voilà les pokes qui leur permettront d'avoir :

- Vies infinies :  
POKE &0851,0
- Énergie infinie :  
POKE &19B8,0  
(Patrice MAUBERT)

CPC

- Pour avoir:
- Les vies infinies:POKE &7CB,0
- L'énergie infinie:POKE &1940,&A7

• Pour avoir des vies infinies, prenez votre éditeur de disquette préféré et éditez la piste 5 au secteur 13 à l'adresse &00CD et remplacer le 01 par 00.  
Et pour ceux qui aiment bien les choses qui se bidouillent toutes seules, ils n'ont qu'à rechercher les octets 3A A3 6A D6 01 et une fois trouvés remplacez-les par 3A A3 6A D6 00.

Et vlan!!! Pour avoir de l'énergie par le même procédé, allez à la piste 6 avec votre éditeur de secteur au secteur 14 et à l'adresse &0034, et remplacer le 96 par 00.

Et toujours pour les zonards de la recherche. Rechercher les octets 3A E5 6A 96 36 et remplacez-les par 3A E5 6A 00 36.  
(Patrice MAUBERT)



CPC

## DANDARE

```

10 REM Vies infinies sur DAN DARE version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &9FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A021:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>3202 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 INPUT"Vies infinies (O/N) ":A$
80 IF UPPER$(A$)="N" THEN POKE &A004,&35
90 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
100 CALL &BB06:CALL &A000:MODE 1
110 PRINT"TRANSFORMATIONS EFFECTUEES !!!":NEW
120 DATA CD,11,A0,3E,C9,32,9B,90,3E,4E,32,1E,A0,CD,11,A0
130 DATA C9,1E,00,16,0D,0E,44,21,00,90,DF,1E,A0,C9,66,C6
140 DATA 07,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00

```

● Pour avoir des vies infinies :

POKE 36168,175

POKE 45954,104

Pour avoir l'énergie infinie :

POKE 47722,201

Pour avoir le temps infini :

POKE 46885,201

SPECTRUM

CPC

● Pour avoir le temps infini :

POKE &amp;79ED,0

POKE &amp;79EE,0

POKE &amp;79EF,0

Pour avoir les vies infinies :

POKE &amp;7C58,&amp;C9

Pour avoir l'énergie infinie : POKE &amp;7C2E,0 (Diégo PRADOS)

● Pour retrouver son chemin depuis la prison, il serait plus pratique de dessiner un plan.

H = HAUT

B = BAS

D = DROITE G=GAUCHE

D, D, B, D, D, D, sortir de la prison, B, B, D, prendre la première pierre, G, H, G, ne pas détruire le système de tir automatique, G, G, B, B, G, (déposer la pierre), D, H, H, D, D, D, B, D, (ici se trouvait la première pierre) H, D, D, D, D, D, B, B, D, (deuxième pierre), 10\*G, H, G, (déposer la pierre) D, 2\*H, 3\*D, B, D, (emplacement de la première pierre) H, 5\*D, H, 2\*D, au quatrième ascenseur en bas, D, B, (chercher la pierre) G, 2\*H, G, B, (emplacement de la deuxième pierre) en arrière, livrer la pierre, (10\*G, H, G,) D, H, 3\*G, H, 2\*G, 2\*B, 3\*G, B, (chercher la pierre) en arrière, livrer la pierre, et la poser contre le mur jusqu'à ce que le prisonnier commence à se lever, et que l'invitation d'aller au "TOP OF THE ROCKET" apparaisse, D, B, G, jusqu'au bout du chemin, dégager la cage d'ascenseur et H.

C64

## DANDARE II

C64

```

1 REM Vies infinies sur DANDARE II
10 B=0:PRINT CHR$(147):FOR I=304 TO 371:READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
20 IF B=6392 THEN SYS 304
30 PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
40 DATA 32,86,245,169,76,141,96,3,169,69,141,97,3,169,1,141,98,3
50 DATA 76,81,3,169,165,141,179,47,141,150,47,141,173,47,169,93
60 DATA 141,55,24,169,1,141,57,24,76,0,1072,206,114,1,208,13,173
70 DATA 196,22,73,99,141,196,22,169,2,141,114,1,104,64,2,0,0,0

```

● Nombre de vies :

POKE 53822,nb : POKE 40960,0

POKE 3468,1-9 : POKE 3469,1-9

POKE 3470,1-9 : POKE 3471,1-9

Alterne ces 4 pokes pour avoir plus de temps pour compléter les 4 premiers tableaux :

POKE 12628,169 : POKE 12629,169

POKE 12630,169 : POKE 12631,169

Execution :

SYS 6298

● Pour avoir les vies infinies:

POKE 12628,169

POKE 12629,169

POKE 12630,169

POKE 12631,169

SYS 6298

C64

SPECTRUM

## DOGS OF WAR

ST

● Pour avoir des vies infinies aux deux joueurs, recherchez les octets :

38BC 0003 3007 C0F7

et remplacez-les par :

38BC 3FFF 3007 C0F7

de même pour les octets :

38BC 0003 49EC 009C

à remplacer par :

38BC 7FFF 49EC 009C.

## LA BIBLE DES POKES VOLUME 2 PARAITRA LE 4 DECEMBRE

## DENARIS

AMIGA

```

10 REM Vies infinies pour DENARIS
20 B=0:ADD=253952&
30 FOR I=ADD TO 254106& STEP 2
40 READ A$:A=VAL("&H"+A$):B=B+A
50 POKEW I,A:NEXT I
60 IF B<>545742& THEN PRINT "ERREUR DE DATAS":END
70 PRINT "INSEREZ VOTRE ORIGINAL"
80 INPUT "APPUYEZ SUR RETURN",OK$
90 CALL ADD
100 DATA 2C78,4,207C,FE,88C0,43F9,7,1000
110 DATA 303C,145,12D8,51C8,FFFC,22FC
120 DATA DBFC,0,22FC,7E,4E5D,32BC,4E75
130 DATA 7004,D139,7,1132,D139,7,113E
140 DATA 41F9,7,1042,30FC,203C,20BC
150 DATA 7,0,4EB9,7,101A,41FA,8,2948
160 DATA A2,4ED4,41F9,2,83D8,43FA
170 DATA 12,30FC,4EB9,20C9,30BC
180 DATA 4E71,4EF9,2

```

● Pour avoir des vies infinies, brancher la souris sur le port 2 et cliquer sur le bouton droit lors du chargement.  
(Pierre BOUTAVANT)

AMIGA

10 REM Vies infinies pour DENARIS

20 PRINT CHR\$(147)

30 FOR I=304 TO 333

40 READ A:POKE I,A

50 B=B+A:NEXT I

60 IF B&lt;&gt; THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END

70 SYS 304

80 DATA 32,86,245,169,1,141,103,8

90 DATA 169,64,141,102,8,76,14

100 DATA 8,169,173,141,252,53,141

110 DATA 100,54,141,36,54,76,153,8

C64

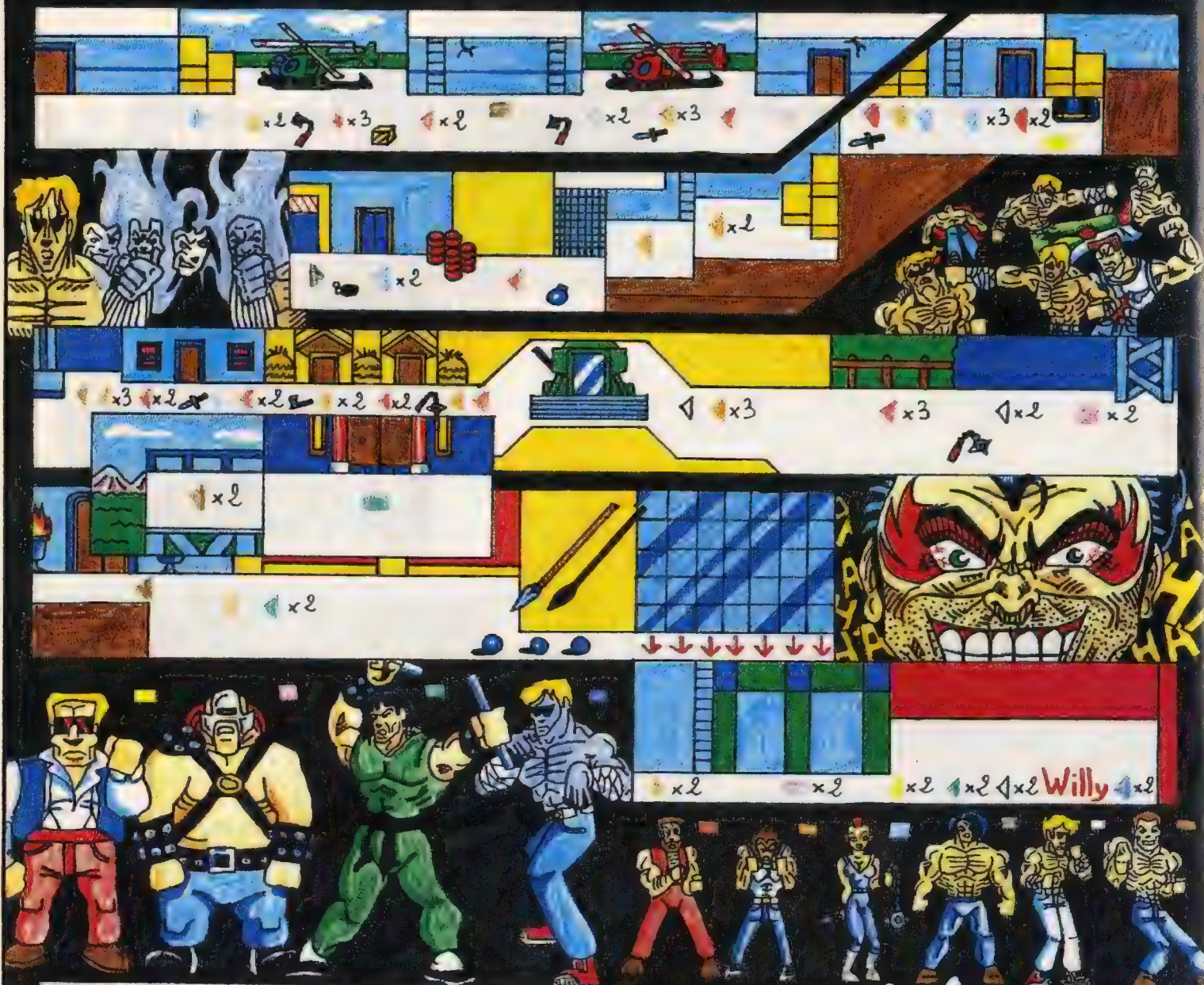




# DOUBLE DRAGON

双龍

## The Revenge



CONSEILS : AUX LEVELS 2 ET 4, PROJETEZ VOS ENNEHIS DANS LE VIDE - ÉVITEZ DE PRENDRE LA HACHE - WILLY EST TRÈS ENDURANT, NE VOUS ÉTONNEZ DONC PAS DE LE VOIR AU TAPIS APRÈS QUE VOUS LUI AYEZ ASSÉNÉ UN GRAND NOMBRE DE COUPS.

E. NHIEU 90  
Atari St



# DYNAMITE DUX

CPC

```

10 REM Vies infinies sur DYNAMITE DUX version DISK
20 REM (C) JOYSTICK et Patrice MAUBERT
30 MEMORY &8FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A02E:READ A$:A=VAL("&" + A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<3882 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT"1:ENLEVER LA BIDOUILLE."
80 PRINT"2:METTRE LA BIDOUILLE."
90 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1/2) ";C
100 IF C=1 THEN POKE &A028,&3D
110 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL ET DEPROTEGEZ LE"
120 CALL &BB06:CLS:CALL &A000:&CCPM
130 DATA CD,17,A0,3E,4E,32,24,A0,21,27,A0,11,4E,90,01,07
140 DATA 00,ED,B0,CD,17,A0,C9,1E,00,16,01,0E,12,21,00,90
150 DATA DF,24,A0,C9,66,C6,07,3E,A7,32,14,8B,00,00,00,00
    
```



● Pour avoir des vies infinies, allez en piste 1 secteur 12 et à l'adresse &4E, remplacez les octets 01 7E FA 3E 00 ED 79 par 3E A7 32 14 8B 00 00. (Patrice MAUBERT)

# DEFLEKTOR

● Pour avoir des vies infinies, prenez votre éditeur de secteur, recherchez les octets 3D 32 7E 04 FE 02 et remplacez-les par 00 32 7E 04 FE 02

Pour ne pas avoir de surcharge, remplacez les octets D8 AF 32 58 23 2A par C9 AF 32 58 23 2A et remplacez les octets D8 2C 22 5C 23 7D par C9 2C 22 5C 23 7D

(Diégo PRADOS)

CPC

Après avoir lancé ce petit programme tape :

```

POKE 816,80:POKE 817,1:LOAD
1 REM Listing COMMODORE pour DEFLEKTOR
10 FOR I=80 TO 101:READ A:POKE I+256,A-5:NEXT
20 POKE 53280,0:POKE 53281,0:POKE 646,7:POKE 631,13
30 POKE 198,1:NEW
40 DATA 37,170,249,174,99,146,209,7,174,6,146
50 DATA 210,7,101,174,255,146,132,51,81,10,13
    
```

● Pour changer de tableau il te suffit d'appuyer  
- Sur '+' pour aller au tableau suivant.  
- Sur '-' pour revenir au tableau précédent.

● Pour avoir:  
- Le choix du niveau:POKE 11890,Nb  
(Nb est entre 1 et 60)POKE 14020,44  
- Les vies infinies:POKE 11903,255  
SYS 2053

C64

● Pour avoir 2 vies en plus :  
éditer le fichier de démarrage puis remplacer  
5433FC0003 par 5433FC0005. (BALANTZIAN  
Olivier)

ST

● Contact automatique : POKE 34256,195  
Vies infinies : POKE 34473,0  
Energie infinie : POKE 42577,0  
Bloquer la surchauffe : POKE 42735,0

SPECTRUM

# DRUID II

```

1 REM Energie infinie pour DRUID II
10 FOR I=65024 TO 65031:READ A:POKE I,A-5:NEXT
20 LOAD"CODE
30 POKE 64058,254:RANDOMIZE USR 64000
40 DATA 67,63,55,65,122,200,5,116
    
```

SPECTRUM

● Pour avoir de l'énergie infinie : POKE 30012,58

```

10 REM Energie infinie pour DRUID II version Cassette
15 REM de Patrick FUNARO
20 MEMORY &3000
30 FOR I=&BF00 TO &BF4C
40 READ A:POKE I,A
50 B=B+A:NEXT
60 IF B<>7172 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
70 LOAD"ENLIGHT1":CALL &BF20
80 DATA 197,229,245,6,246,237,120
90 DATA 254,0,40,6,241,225
100 DATA 193,195,0,0,243,42
110 DATA 15,191,34,57,0,33
120 DATA 52,191,34,153,1,24
130 DATA 235,205,76,63,42,57
140 DATA 0,34,15,191,243,33
150 DATA 0,191,34,57,0,251
160 DATA 195,0,62,175,50,29
170 DATA 30,50,36,30,50,32
180 DATA 31,50,33,31,50,73
190 DATA 33,50,164,61,50,165
200 DATA 61,195,136,19
    
```

CPC

# DRUID

CPC

● 1) Aller en piste 06 et secteur 03 à l'adresse 01C5 on met 3A à la place du 32 et à l'adresse 039D on met un autre 3A à la place du 32. 2) On va en secteur 04 piste 06 et en adresse 02A4 on met un 3A à la place du 32 trouvé. 3) En piste 06, on va en secteur 05 et en adresse 01C2 où l'on met un 3A au lieu du 32. 4) En piste 08 et secteur 02 à l'adresse 0221, on met un 3A à la place du 32. (Gilles DEDIEU)

● Energie infinie :  
POKE &2C01,0:POKE &2101,&C3

```

1 'Cles, golems, chaos, tirs infinis et invulnérabilité
2 'sur DRUID version Disquette
10 ON ERROR GOTO 80
20 LOAD"DRUID.PRG"
30 MEMORY &1388-1
40 LOAD"DRUID.PRG"
50 POKE &2649,0:POKE &288A,0
60 POKE &28E1,0:POKE &2C01,0
70 POKE &30EE,0:CALL &1E3E
80 GOTO 30
    
```



## DEATH WISH III

```
1 REM Vies et munitions infinies,résistance aux coups
2 REM sur DEATH WISH III
10 B=0:FOR I=272 TO 315:READ A:POKE I,A-5
20 B=B+A:NEXT:POKE 294,44:POKE 297,44
30 POKE 302,44:POKE 307,44:POKE 816,16:POKE 817,1
40 IF B=4941 THEN LOAD
50 PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
60 DATA 37,170,249,167,41,165,6,147,153,9,147
70 DATA 172,10,145,154,9,145,173,10,101,174,194
80 DATA 146,99,87,146,254,89,174,170,146,61,92
90 DATA 174,49,146,45,92,81,5,69,75,91,72
```

C64

● Pour avoir des munitions infinies :  
POKE 21086,234  
POKE 21087,234  
POKE 21088,234  
POKE 21753,234  
POKE 21754,234  
POKE 21755,234

Pour avoir des vies infinies :  
POKE 22523,234  
POKE 22524,234  
POKE 22525,234  
POKE 22540,234  
POKE 22541,234  
POKE 22542,234  
(Philippe RISCHEBE)

● Pour avoir des munitions infinies :  
POKE 38678,183  
Pour avoir de l'énergie infinie :  
POKE 39353,183  
POKE 43301,183  
(DA SILVA GOMES).

● Tirs infinis :  
POKE &H9C79,0  
POKE &H9C7A,&HC3  
POKE &H9F1A,0  
POKE &H9F1B,0  
Invulnérabilité aux coups :  
POKE &HA11D,0  
Invulnérabilité aux tirs :  
POKE &HA872,0  
POKE &HA880,0  
POKE &HAD83,0  
POKE &HA87A,0  
POKE &HAD7D,0

SPECTRUM

MSX

```
10 ' DEATH WISH III
20 ' AMSTRAD K7 de Patrick FUNARO
30 ' MUNITIONS INFINIES
40 FOR I=&320 TO &338
50 READ JS:J=VAL("&"+JS):POKE I,J
60 NEXT
70 MEMORY &3FFF:LOAD"!",&4000:POKE &4005,&2E
80 MODE 1
90 CALL &320
100 DATA 21,00,40,11,00,01,01,00,02,ED,B0,C3,00
110 DATA 01,3E,A6,32,8E,21,32,34,24,C3,84,03,00
```

CPC

● Pour avoir des armes infinies :  
POKE &218E,&A7  
POKE &2437,&A7  
(Patrice MAUBERT)

● Pour avoir des armes infinies, rechercher les octets 21 42 2A 19 35 (2 fois) et remplacez-les par 21 42 2A 19 A7  
(Patrice MAUBERT)

**ABONNEZ-VOUS  
A JOYSTICK  
DES CENTAINES DE BIDOUILLES  
CHAQUE MOIS**

## DARK SIDE

CPC

● Pour avoir : Boucliers, fuel et temps infinis.  
Ainsi que l'arrêt de la régénération d'ECD.

```
POKE &6F7B,A7
POKE &6E0A,A7
POKE &6580,18
POKE &6581,1B
POKE &6E20,00
POKE &6E3E,00
POKE &7A19,00
POKE &7A1A,00
```

```
10 REM Tout à l'infini pour
20 REM DARK SIDE version DK
30 MEMORY &3FFF:LOAD"DARK",&4000
40 FOR I=&BE80 TO &BEAC
50 READ A:POKE I,A
60 B=B+A:NEXT I
70 IF B<>3464 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
80 CALL &BE80
90 DATA 62,201,50,11,64,205,0,64
100 DATA 175,50,129,0,205,81,0
110 DATA 62,167,50,123,111,50,10
120 DATA 110,33,24,27,34,128,101
130 DATA 175,50,45,110,50,62,110
140 DATA 33,0,0,34,25,122,195
150 DATA 98,28
```

## DEEP STRIKE

CPC

```
10 REM Vies infinies pour
20 REM DEEP STRIKE K7 de Patrick FUNARO
30 BORDER 0:INK 0,18
40 INK 1,26:INK 2,6
50 INK 3,2:MODE 1
60 OPENOUT "JOY":MEMORY 999
70 OUT &BC00,1
80 OUT &BD00,32
90 OUT &BC00,2
100 OUT &BD00,42
110 OUT &BC00,6
120 OUT &BD00,24
130 FOR I=&BE00 TO &BE23
140 READ A:POKE I,A
150 B=B+A:NEXT I
160 IF B<>3358 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
170 CALL &BE00
180 DATA 33,0,134,17,100,0,62,22
190 DATA 205,161,188,33,20,190,34
200 DATA 71,134,195,0,134,62,201
210 DATA 50,224,87,50,119,87,175
220 DATA 50,41,87,205,152,35,0
```

```
10 REM Invulnérabilité pour DEEP STRIKE
20 REM Version Disquette
30 MODE 1:MEMORY 5000:LOAD"DOPIC":BORDER 0
40 INK 0,18:INK 1,26:INK 2,6:INK 3,2
50 OUT &BC00,1:OUT &BD00,32:OUT &BC00,2
60 OUT &BD00,42:OUT &BC00,6:OUT &BD00,24
70 CALL 32768:LOAD"FRAME",&9E00:LOAD"DEEP.BIN"
80 LOAD"TABLES",&C70:LOAD"HILLS",&CE00:LOAD"MOVED"
90 LOAD "GRAPHICS",&D600:POKE &57E0,201:POKE &5777,201
100 POKE &5729,0:POKE &5BDF,3:POKE &7055,0:CALL &8600
```

AMIGA

## DRILLER

● Pour avoir des SHIELDS illimités, prendre un éditeur de mémoire et faire : L DRILLER/DRILLER 300000 Mettre 0000000004E714E71 en 326AC Pour avoir de l'énergie illimitée, faire : Mettre 0000 en 391F8 Mettre 0000 en 39436 Mettre 0000000004E714E71 en 320C2 Pour avoir du temps illimité, faire: Mettre 4E71 en 320A6 Mettre 4E71 en 320B4 Puis faire : S DRILLER/DRILLER 300000 60DA4

```
1 'Energie, bouclier et temps infinis
2 'sur DRILLER version Disquette
10 MODE 1:B=0:FOR I=&80 TO &B6:READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
20 IF B<>4784 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
30 PRINT"INSERER DRILLER ET PRESSEZ UNE TOUCHE"
40 CALL &BB18:CALL &80
50 DATA 33,181,0,205,212,188,121,34,100,0,50,102,0,33
60 DATA 0,1,93,85,14,65,223,100,0,33,160,0,34,61,2,195
70 DATA 0,1,175,111,103,50,55,103,50,85,103,34,243,107
80 DATA 34,134,109,50,176,104,195,159,72,132,74
```

CPC



# DOMINATOR

```
10 REM Vies infinies et choix du level
15 REM sur DOMINATOR version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par F. Maubert
30 MEMORY &A000:MODE 1
40 FOR N=&A0DA TO &A269:READ A$
50 A=VAL("&" + A$):SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>41909 THEN PRINT"ERREUR!!!":END
70 INPUT"LEVEL DE DEPART (1-4) ":L
75 POKE &A0EA,L-1:PRINT
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
85 PRINT"ET UNE TOUCHE"
```

CPC

```
90 CALL &BB06:CLS:CALL &A0DA
100 DATA 1E,00,53,DF,F5,A0,F3,3E,02,21,00
110 DATA 02,CD,F8,A0,3E,00,32,7C,12,AF,32
120 DATA 33,07,C3,00,05,63,C7,07,4F,DD,21
130 DATA 62,A2,DD,7E,00,B9,28,0A,DD,23,DD
140 DATA 23,DD,23,DD,23,18,F0,DD,56,01,DD
150 DATA 5E,02,DD,46,03,3E,19,93,B8,38,07
160 DATA 7B,80,3D,4F,C3,3C,A1,0E,18,C5,F5
170 DATA E5,D5,CD,3C,A1,D1,E1,F1,C1,5F,78
180 DATA 93,47,7C,83,67,1E,01,14,18,DA,3E
190 DATA 4C,32,3E,A2,3E,06,32,43,A2,79,1D
200 DATA 93,32,E4,A1,7B,32,CF,A1,1E,23,4B
210 DATA C3,57,A1,59,7A,32,37,A2,32,40,A2
220 DATA 22,85,A1,7B,32,42,A2,79,32,44,A2
230 DATA 11,3A,A2,CD,9F,A1,3A,59,A2,B7,20
240 DATA F4,11,34,A2,CD,89,A1,11,3A,A2,CD
250 DATA 9F,A1,11,3D,A2,21,62,A2,18,1E,CD
260 DATA 9A,A1,11,38,A2,CD,9F,A1,21,59,A2
270 DATA CB,6E,28,F3,C9,01,27,A2,18,0B,01
280 DATA 0F,A2,21,59,A2,18,03,01,D8,A1,ED
290 DATA 43,D1,A1,1A,47,C5,13,1A,01,7E,FB
300 DATA F5,ED,78,87,30,FB,FA,B7,A1,F1,0C
310 DATA ED,79,06,08,10,FE,C1,10,E6,01,7E
320 DATA FB,11,00,00,C3,D8,A1,0C,ED,78,0D
330 DATA 1B,ED,78,F2,D8,A1,7A,B3,C2,D3,A1
340 DATA 11,00,00,0C,ED,78,77,0D,23,1B,7A
350 DATA B3,CA,02,A2,ED,78,F2,F1,A1,E6,20
360 DATA C2,E5,A1,C3,0C,A2,0C,ED,78,0D,ED
370 DATA 78,F2,02,A2,E6,20,C2,FE,A1,21,59
380 DATA A2,ED,78,FE,C0,38,FA,0C,ED,78,77
390 DATA 0D,23,3E,05,3D,20,FD,ED,78,E6,10
400 DATA 20,E9,C9,ED,78,F2,27,A2,C9,44,49
410 DATA 53,C3,43,50,CD,03,0F,00,00,01,08
420 DATA 02,4A,00,09,4C,00,00,00,49,02,49
430 DATA 2A,FF,00,06,06,06,06,06,06,06,06
440 DATA 06,06,06,06,06,06,06,00,A1,40,80
450 DATA 00,00,00,49,02,00,00,01,03,01,40
460 DATA 02,05,11,8C
```

```
10 REM DOMINATOR
20 REM AMSTRAD K7
30 REM Vies infinies de Patrick FUNARO
40 MEMORY &5000
50 FOR I=&BE00 TO &BE31
60 READ A:POKE I,A:B=B+A
70 NEXT
80 IF B<>5040 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
90 LOAD"DOM":CALL &BE00
100 DATA 33,22,189,54,195
101 DATA 35,54,14,35,54
102 DATA 190,195,158,154
103 DATA 33,23,190,34
104 DATA 78,166,195,8,166
105 DATA 221,33,184,168,17
106 DATA 171,0,205,71,168
107 DATA 33,42,190,34,97
108 DATA 169,195,226,168
109 DATA 62,0,50,54,7,195
110 DATA 0,5,0,0,0,0,0,0,0,0,0
```

● Pour avoir des vies infinies :  
POKE &0733,0  
(Patrice MAUBERT)

```
10 REM DOMINATOR AMIGA POUR JOYSTICK HEBDO
20 REM VIES INFINIES PAR DE MANNET
30 FOR I=192 TO 415:READ A$:A=VAL("&" + A$)
40 POKEW I,A:NEXT
50 PRINT "INSEREZ DOMINATOR DANS LE DRIVE 0."
60 PRINT "APPUYEZ SUR 'RETURN'." : INPUT A$
70 CALL 266
80 DATA 33FC,4E75,0000,40C4,33FC,0008,0000,5EAE
81 DATA 4EF9,0000,03D2,23FC,0000,00C0,0000,03E0
82 DATA 323C,0007,303C,FFFF,33C0,00DF,F180,51C8
83 DATA FFF8,51C9,FFF0,4EF9,0000,0200,33FC,00D6
84 DATA 0006,0040,4EF9,0006,0000,43FA,006A,7000
85 DATA 2C79,0000,0004,4EAE,FDD8,4A80,6700,007E
86 DATA 47FA,004E,2680,4BFA,0066,220D,243C,0000
87 DATA 03ED,2C53,4EAE,FFE2,4A80,6700,005C,49FA
88 DATA 004A,2880,2200,243C,0003,FFE0,263C,0000
89 DATA 5DC0,2C53,4EAE,FFD6,2214,2C53,4EAE,FFDC
90 DATA 23FC,0000,00FC,0004,05DC,4EF9,0004,0000
91 DATA 0000,0000,0000,646F,732E,6C69,6272,6172
92 DATA 7900,0000,0000,0000,0000,0000,6466
93 DATA 303A,646F,6D69,6E61,746F,7200,4E75,0000
```

AMIGA

```
10 REM DOMINATOR COMMODORE VIES INFINIES
20 REM POUR JOYSTICK HEBDO PAR LUCAS
30 FOR I=33312 TO 33168 STEP -1:READ A:POKE I,A:NEXT
40 POKE 157,128:SYS 33199
50 DATA 190,191,173,182,93,181,93,169,128,93,130,189
51 DATA 187,131,129,190,8,13,76,11,60,141,146,169,11
52 DATA 58,141,125,169,246,208,152,136,49,255,153,129
53 DATA 143,185,246,208,138,202,121,250,157,130,14,189
54 DATA 33,160,18,162,13,43,141,114,169,13,42,141,93
55 DATA 169,13,41,141,17,169,0,22,108,3,240,13,201,22
56 DATA 165,129,210,80,77,72,96,3,191,32,176,215,141
57 DATA 129,169,176,214,141,208,169,245,108,32,3,179
58 DATA 141,233,169,3,178,141,62,169,247,44,32,61,141
59 DATA 125,240,89,200,208,248,244,85,168,17,170,141
60 DATA 151,146,66,192,114,72,224,84,255,85,170,208
61 DATA 85,168,208,248,244
```

C64

● Pour avoir les vies infinies :  
POKE 2215,234  
POKE 2216,234  
Pour avoir la super vitesse: POKE 4499,2  
Pour lancer le jeu: SYS 2117  
Faites un Reset puis: SYS 2117 (LUCAS)

● Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de secteur et éditer le fichier .IMG et rechercher les octets: 53 79 00 00 5A D6 et les remplacer par : 4E 71 4E 71 4E 71. (SEB)

ST

**PERDU DANS UN JEU ?**  
**3615**  
**JOYSTICK**  
**UN SOS UNIQUE !**



```

10 REM Vies et bombes infinies sur THE DEEP version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &9000:MODE 1:BORDER 0:L=120
40 FOR N=&9340 TO &95E0:READ A$:A=VAL("&"+A$):B=B+1
50 IF B<17 THEN POKE N,A:S=S+A+255*(S+A>255):GOTO 80
60 IF S<>A THEN PRINT"ERREUR LIGNE";L=END
70 S=0:B=0:N=N-1:L=L+10
80 NEXT:FOR N=0 TO 15:READ A$:INK N,VAL("&"+A$):NEXT
90 QUT &FA7E,1:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
100 PRINT"PUIS PRESSEZ UNE TOUCHE...":CALL &BB06
110 OUT &BC00,1:OUT &BD00,32:OUT &BC00,2:OUT &BD00,42
120 INK 1,6:MODE 0:OUT &BC00,6:OUT &BD00,24:CALL &9340
130 DATA F3,DD,21,B1,95,DD,66,00,DD,23,DD,6E,00,DD,23,22,EE
140 DATA 9E,95,5D,CD,75,94,21,98,95,35,CA,FB,93,DD,7E,00,A4
150 DATA 32,E7,93,DD,23,DD,7E,00,32,D2,93,DD,23,DD,7E,00,01
160 DATA 32,D9,93,32,EA,93,DD,23,DD,23,DD,23,CD,01,95,22,D9
170 DATA 90,95,ED,43,8E,95,E5,21,00,00,59,50,A7,06,09,CB,AE
180 DATA 1A,CB,1B,CB,1C,CB,1D,10,F6,06,07,A7,CB,1C,CB,1D,5E
190 DATA 10,F9,22,93,95,43,E1,78,32,92,95,B7,28,07,C5,CD,C7
200 DATA 0C,94,C1,10,F9,ED,5B,93,95,7A,B3,28,0D,ED,53,95,19
210 DATA 95,CD,0C,94,21,FF,FF,22,95,2A,90,95,ED,5B,8E,9A
220 DATA 95,06,00,D5,E5,19,2B,7E,EE,22,4F,A8,41,77,2B,1B,22
230 DATA 7A,B3,20,F3,E1,D1,06,00,7E,EE,22,4F,A8,41,77,23,5F
240 DATA 1B,7A,B3,20,F3,CD,35,95,C3,56,93,3E,A7,32,79,5C,91
250 DATA 32,90,61,32,2F,6F,32,05,59,C3,36,A3,3A,9F,95,C6,59
260 DATA C1,4F,3A,9E,95,47,CD,38,94,D2,4C,93,3A,9F,95,3C,BF
270 DATA 32,9E,95,FE,0A,C0,E5,AF,32,9F,95,3A,9E,95,3C,32,0B
280 DATA 9E,95,5F,CD,75,94,E1,C9,D5,E5,79,32,AC,95,32,AE,A1
290 DATA 95,78,32,AA,95,01,7E,FB,21,A8,95,1E,09,CD,95,94,7A
300 DATA E1,ED,5B,95,95,CD,B5,94,E5,CD,CF,94,E1,D1,3A,A1,16
310 DATA 95,FE,40,20,0E,3A,A2,95,FE,80,20,07,3A,A3,95,B7,47
320 DATA C0,37,C9,A7,C9,01,7E,FB,3E,0F,CD,EA,94,AF,CD,EA,B1
330 DATA 94,7B,CD,EA,94,3E,08,CD,EA,94,CD,CF,94,3A,A1,95,94
340 DATA E6,20,28,F1,C9,7E,CD,EA,94,23,1D,20,F8,C9,0C,7E,64
350 DATA ED,79,0D,23,ED,78,F2,A4,94,E6,20,20,F1,C9,0C,ED,07
360 DATA 78,77,0D,23,1B,ED,78,F2,B5,94,E6,20,C8,7A,B3,20,FC
370 DATA ED,0C,ED,78,0D,ED,78,F2,C5,94,E6,20,20,F3,C9,21,27
380 DATA A1,95,ED,78,FE,C0,38,FA,0C,ED,78,0D,77,23,3E,05,ED
390 DATA 3D,20,FD,ED,78,E6,10,20,E9,C9,F5,F5,ED,78,87,30,96
400 DATA FB,87,30,00,F1,0C,ED,79,0D,3E,05,3D,00,20,FC,F1,B5
410 DATA C9,DD,6E,00,DD,23,DD,66,00,DD,23,DD,4E,00,DD,23,89
420 DATA DD,46,00,DD,23,E5,DD,6E,00,DD,23,DD,66,00,DD,23,9D
430 DATA 22,89,95,E1,DD,7E,00,32,8B,95,DD,23,DD,7E,00,32,62
440 DATA 8C,95,DD,23,C9,3A,8C,95,B7,28,2A,2A,90,95,E5,ED,77
450 DATA 5B,8E,95,D5,19,ED,5B,89,95,A7,ED,52,22,87,95,E5,E3
460 DATA D1,C1,E1,3A,8B,95,CD,66,95,2A,89,95,22,8E,95,2A,54
470 DATA 87,95,22,90,95,C9,F3,32,6C,95,7E,FE,00,28,09,12,18
480 DATA 13,23,0B,78,B1,20,F3,C9,0B,0B,C5,23,7E,47,23,7E,AF
490 DATA 12,13,10,FC,C1,18,EA,00,00,00,00,00,03,00,00,F9
500 DATA 00,00,00,00,00,FF,FF,00,04,02,03,04,05,06,00,00,18
510 DATA 01,40,80,00,30,50,7C,01,4C,00,30,00,7C,02,7C,14,4B
520 DATA FF,02,09,FE,52,E4,ED,12,4A,D5,B6,2A,00,40,25,01,A8
530 DATA 5C,9E,42,54,B1,E8,03,58,78,58,78,25,00,17,B8,81,47
540 DATA 5A,B3,43,A3,A2,03,B2,03,15,01,00,00,00,00,00,66
550 DATA 00,00,1A,08,12,14,18,1A,02,06,13,16,0C,0A,0D,18,0E

```

● Deux versions du jeu 'THE DEEP' sont sorties sur le marché, qui diffèrent à quelques octets près. Si le listing AMSTRAD Disk ci-dessus ne fonctionne pas sur votre version, remplacez les lignes suivantes :

```

520 DATA FF,02,09,48,8C,B2,ED,12,4A,D5,B6,2A,00,40,25,01,F9
530 DATA CF,08,8D,54,B1,E8,03,58,78,58,78,25,00,63,97,29,42
540 DATA 43,B3,43,A3,A2,03,B2,03,04,01,00,00,00,00,00,00,3E

```

● Vies infinies : rechercher les octets 3A A6 83 3D 32 et les remplacer par 3A A6 83 00 32

POKE &838C,0 et rechercher 3A A6 83 3D 32 et les remplacer par : 3A A6 83 00 32

POKE &88A3,0

et rechercher les octets 3A A6 83 3D CA et les remplacer par : 3A A6 83 A7 CA

POKE &9642,A7

Bombes infinies : rechercher les octets B0 83 A7 C8 3D et les remplacer par B0 83 A7 C8 00

POKE &8018,0 (Patrice MAUBERT)

```

10 REM THE DEEP COMMODORE K7
20 REM TOUT A L'INFINI PAR LUCAS
30 REM POUR JOYSTICK HEBDO
40 POKE 53281,1:PRINT CHR$(147)
50 FOR I=272 TO 315:READ A:POKE I,A:NEXT
60 PRINT "INSEREZ LA CASSETTE DE THE DEEP"
70 PRINT "PUIS PRESSEZ UNE TOUCHE."
80 POKE 53280,PEEK(162):GET A$:IF A$=""THEN80
90 POKE 816,16:POKE 817,1:POKE 2050,0:LOAD
100 DATA 32,165,244,169,24,141,208,8,169,57
101 DATA 141,209,8,76,16,8,169,173,141,107,35
102 DATA 141,25,36,141,85,29,141,142,56,169,96
103 DATA 141,61,35,141,221,35,76,23,15,74,68,83

```

● Pour avoir les vies infinies:

POKE 8985,12

POKE 9067,12

POKE 7509,12

POKE 14478,12

POKE 16036,7

POKE 16040,12

SYS 16020

SYS 2064 (LUCASSE)

C64

## 3615 JOYSTICK LE CONTACT EN DIRECT

● Une fois vos personnages créés, (avec un multifacé pour faire plaisir à ceux (et celles) qui en ont un): vous bloquez le jeu, recherchez le nom du premier (dans l'exemple j'ai pris IAI DO RUYITO CHIBURI mais ça marche avec tous) en général vous allez le trouver vers hex 2elb2, dec 188850, passer sous TOOL mettez-vous en mode hexadécimal et...

valeurs de départ pour iaido:

73 65 73 68 79 00 00 82 85 89 73 84 79 32 67

72 73 66 85 82 73 00 00 : ces valeurs sont celles du nom du personnage, le modifier, suffit à changer le nom du joueur

00 00 00 réservé

2 2 1 2 position du joueur (en haut à droite)

255 00 00 00 00 00 00 00 255 255 255 2553 16 00 réservés

00 40 00 40 niveau de HEALTH / puissance maximum de HEALTH si vous mettez 3 200 3 200 à la place, vous obtenez la puissance maximum 999/999 (ou presque)

2 138 2 138 même chose pour la STAMINA mais mettez 38 00 38 00 pour le maximum

00 11 00 11 cette fois ci pour la MANA mais 3 200 3 200 pour le maxi. (ou presque dans les trois cas, enfin on est pas à deux trois points. près)

00 00 réservés

6 6 6 6 comme tout à l'heure mais pour la nourriture et l'eau (ce n'est pas la peine de modifier ça, à moins que vous ne soyez mort de faim).



CPC

```

10 REM Tout à l'infini pour THE DEEP K7 de Patrick FUNARO
20 MEMORY &3FFF
30 FOR I=&908B TO &908B+30
40 READ A:POKE I,A
50 B=B+A:NEXT I
60 FOR I=&917C TO &917C+350
70 READ A:POKE I,A
80 B=B+A:NEXT I
85 IF B<>41158 THEN PRINT "ERREUR DATAS":END
90 POKE &92C3,0:POKE &92CE,0:POKE &92D3,0
100 MODE 1:CALL &BD37:LOAD"!",&4000
110 MODE 0:BORDER 0:FOR I=0 TO 15
120 READ A:INK I,A:NEXT I
130 FOR I=1 TO 5:READ A,B:OUT &BC00,A:OUT &BD00,B:NEXT I
140 POKE &9442,&4C:S=SIN(10):CALL &917C
150 DATA 0,0,14,0,145,144,45,252,48,255,48,255,48,255,24,0,0
160 DATA 91,0,0,170,146,208,112,0,0,0,64,0,0,243,221,33
170 DATA 251,142,33,0,192,6,200,221,117,0,221,35,221,116,0,221
180 DATA 35,124,198,8,103,48,4,17,80,192,25,16,234,49,251,142
190 DATA 62,16,6,246,237,121,38,50,6,156,62,22,205,121,146,48
200 DATA 245,62,198,184,48,240,37,32,239,6,201,205,125,146,48,230
210 DATA 120,254,212,48,244,205,125,146,48,220,0,221,33,165,144,17
220 DATA 2,0,237,95,6,18,46,1,120,6,215,205,121,146,210,0
230 DATA 0,62,231,184,203,21,62,0,0,62,21,210,216,145,58,164
240 DATA 144,133,50,164,144,101,58,66,148,170,171,221,172,221,173,173
250 DATA 221,119,0,6,9,203,99,40,13,58,66,148,198,36,131,146
260 DATA 50,66,148,5,5,5,58,66,148,198,64,50,66,148,221,35
270 DATA 27,122,179,194,213,145,195,58,146,17,103,146,237,83,38,146
280 DATA 129,6,1,209,122,179,200,221,225,24,155,42,165,144,17,64
290 DATA 48,237,82,194,0,0,33,85,146,34,38,146,221,225,17,80
300 DATA 0,6,1,195,213,145,209,122,179,202,40,146,213,221,225,19
310 DATA 17,80,0,6,3,195,213,145,209,122,179,200,221,225,33,121
320 DATA 147,0,0,0,35,6,3,195,213,145,205,141,146,208,195,128
330 DATA 146,123,230,7,202,134,146,62,0,195,139,146,62,19,61,32
340 DATA 253,167,4,200,62,245,219,255,31,200,169,230,64,40,243,121
350 DATA 47,79,62,0,0,195,168,146,55,201,124,33,163,144,134
360 DATA 35,190,194,0,0,1,0,246,237,73,1,140,127,217,225,49
370 DATA 248,191,243,62,61,50,121,92,50,144,97,50,47,111,62,61
380 DATA 50,0,6,8,18,20,24,26,2,6,19,22,12,10,13,24,14
390 DATA 1,32,2,42,6,24,12,48,13,0

```

## DUNGEON MASTER

ST

40 40 10 43 43 30 55 55 30 40 40 30 35 35 30 45 45 30  
 50 50 30 ce sont les niveaux de: force, dext, sag, vita, a/m,  
 a/f ils se décomposent comme suit: force de retrait (attention  
 mettez la puissance maxi.), 10 inutile., 30/30 puissance  
 maxi., inutile., idem ..... pour avoir le maxi. mettez: 200 200  
 10 200 200 30 200 200 tout ceci est très bien mais ne  
 vous donne pas les niveaux donc : 0 0 0 0 0 inutile.  
 7 208 0 0 0 0 0 0 0 0 4 226 0 0 0 0 0 0 0 0  
 les niveaux sont assez spéciaux essayez plusieurs nombres  
 comme 2, 4, 8, 16, 32, 64 etc... pour être un archmaster (le  
 niveau maxi.) faites: 128 1 1 0 0 0 128 1 1 0 0 0 128 1 1 0  
 0 0 128 1 1 0 0 0 (les valeurs de départ ne sont peut être  
 pas toutes celles-ci mais c'est sans importance).

Ensuite vient tout une sorte de données à ne pas modifier puis vous  
 trouverez une série de 255 255 148 6 255 255 etc..., ce sont les objets,  
 attention ne mettez pas de coffre (les adresses mémoire n'étant pas  
 préparées vous risqueriez un plantage), sinon vous pouvez essayer  
 différentes valeurs tel que 88 108, 20 86, 24 110 etc... (si vous les  
 mettez au hasard il se peut que vous plantiez tout)

Puis vient le poids (si vous dépassez les 100 Kg il faut revenir un peu  
 avant (2 ou 3 chiffres) attention si vous avez ajouté un objet pensez  
 à corriger le poids sinon vous risquez d'avoir des surprises si vous le  
 posez).

Après ce sont les données de la photo du personnage jusqu'au  
 prochain guerrier, recommencez comme ça pour les quatrièmes et voilà,  
 vous pouvez aller jeter une boule de feu puissance maxi, sur la petite  
 momie du premier niveau (le pied).

(Francis NIVELLE).

```

10 REM Energie infinie par Jonathan FOURNIER
20 OPTION BASE 1: DIM A(512): CHEAT=VARPTR(A(1))
30 DEF SEG=0: REM ne pas utiliser avec le nouveau basic
40 BLOAD "A:START.PRG",CHEAT
50 FOR N=1 TO S: READ B: POKE CHEAT +B,&H4E71
55 POKE CHEAT + B+2,&H4E41: NEXT N
60 FOR N=&H260 TO &H26E STEP 2:READ B
65 POKE CHEAT+N,B:NEXT N
70 BSAVE "A:START PRG", CHEAT,770
80 DATA &H93C0, &H00D8, &H00FC, &H0118, &H0154, &H93C0
90 DATA &H337C, &H4E71, &H433B, &H337C, &HB06B, &H48D9
100 DATA &H4E92

```

● Un petit truc sympa,  
 lorsque vous arrivez au  
 dernier niveau en prenant  
 la gem, retournez vous et  
 lancez-la, sans vous dé-  
 placer avec, jusqu'au mi-  
 lieu de la salle ainsi vous  
 pourrez tranquillement  
 aller à tous les niveaux  
 sans que vous soyez blo-  
 qué aux deux derniers  
 niveaux.  
 (Franck CHANCEREL).



# DOUBLE DETENTE

```

10 REM Energie infinie sur DOUBLE DETENTE version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &A000:MODE 1
40 FOR N=&A0DC TO &A26D:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>41666 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...et une touche"
80 CALL &BB06:CLS:CALL &A0DC
90 DATA 1E,00,53,DF,F5,A0,F3,3E,02,21,00,20,CD,F8,A0,AF
100 DATA 32,96,55,32,9D,55;C3,00,20,63,C7,07,4F,DD,21,66
110 DATA A2,DD,7E,00,B9,28,0A,DD,23,DD,23,DD,23,DD,23,18
120 DATA F0,DD,56,01,DD,5E,02,DD,46,03,3E,19,93,B8,38,07
130 DATA 7B,80,3D,4F,C3,3C,A1,0E,18,C5,F5,E5,D5,CD,3C,A1
140 DATA D1,E1,F1,C1,5F,78,93,47,7C,83,67,1E,01,14,18,DA
150 DATA 3E,4C,32,3E,A2,3E,06,32,43,A2,79,1D,93,32,E4,A1
160 DATA 7B,32,CF,A1,1E,23,4B,C3,57,A1,59,7A,32,37,A2,32
170 DATA 40,A2,22,85,A1,7B,32,42,A2,79,32,44,A2,11,3A,A2
180 DATA CD,9F,A1,3A,5D,A2,B7,20,F4,11,34,A2,CD,89,A1,11
190 DATA 3A,A2,CD,9F,A1,11,3D,A2,21,00,C0,18,1E,CD,9A,A1
200 DATA 11,38,A2,CD,9F,A1,21,5D,A2,CB,6E,28,F3,C9,01,27
210 DATA A2,18,0B,01,0F,A2,21,5D,A2,18,03,01,D8,A1,ED,43
220 DATA D1,A1,1A,47,C5,13,1A,01,7E,FB,F5,ED,78,87,30,FB
230 DATA FA,B7,A1,F1,0C,ED,79,06,08,10,FE,C1,10,E6,01,7E
240 DATA FB,11,00,00,C3,0F,A2,0C,ED,78,0D,1B,ED,78,F2,D8
250 DATA A1,7A,B3,C2,D3,A1,11,00,18,0C,ED,78,77,0D,23,1B
260 DATA 7A,B3,CA,02,A2,ED,78,F2,F1,A1,E6,20,C2,E5,A1,C3
270 DATA 0C,A2,0C,ED,78,0D,ED,78,F2,02,A2,E6,20,C2,FE,A1
280 DATA 21,5D,A2,ED,78,FE,C0,38,FA,0C,ED,78,77,0D,23,3E
290 DATA 05,3D,20,FD,ED,78,E6,10,20,E9,C9,ED,78,F2,27,A2
300 DATA C9,44,49,53,C3,43,50,CD,03,0F,00,03,01,08,02,4A
310 DATA 00,09,4C,00,03,00,23,06,23,2A,FF,19,06,0F,03,00
320 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,19
330 DATA BF,20,03,00,00,00,45,02,00,00,01,03,01,40,02,05
340 DATA 11,3E,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00

```

● Pour avoir de l'énergie infinie :

POKE &9F16,0  
POKE &9F1D,0  
(Patrice MAUBERT)

CPC

```

10 REM DOUBLE DETENTE AMSTRAD K7
20 REM Energie et Balles infinies de FUNARO
30 REM Pour JOYSTICK HEBDO.
40 MEMORY &5000
50 FOR I=&BE00 TO &BE36
60 READ A:POKE I,A:B=B+A
70 NEXT
80 IF B<>5793 THEN PRINT"ERREUR DATAS":END
90 LOAD"REDHEAT":CALL &BE00
100 DATA 33,22,189,54,195,35
101 DATA 54,14,35,54,190,195
102 DATA 158,154,33,23,190,34
103 DATA 86,166,195,15,166,221
104 DATA 33,192,168,17,178,0
105 DATA 205,79,168,33,42,190
106 DATA 34,112,169,195,234,168
107 DATA 175,50,236,76,50,11
108 DATA 86,50,18,86,195,0,32

```

● Pour être invulnérable, prenez votre éditeur de secteur, recherchez les octets 0C 18 05 3A 8C 80 D6 08 et remplacez-les par 00 18 05 3A 8C 80 D6 00

Pour avoir des munitions infinies, remplacez les octets 3D 32 8D 80 3A 89 80 par 00 32 8D 80 3A 89 80

Pour choisir une des quatre parties, remplacez les octets 3E 03 32 88 80 3E 00 par 3E 03 32 88 80 3E (00 ou 01 ou 02 ou 03)

Pour choisir le nombre de munitions, remplacez les octets 3E 0C 32 8D 80 21 30 par 3E (DE 0 A 255 EN HEXA) 32 8D 80 21 30 (Diégo PRADOS)

• Pour avoir des vies infinies, prenez un éditeur de secteur et recherchez les octets : CD 52 8E 3E 05 32 88 et remplacez les par : CD 52 8E 3E 00 32 88 (Lionel CASSIER)

```

Rem Energie infinie pour READ HEAT
Rem DOUBLE DETENTE
Rem par Gabriel ZERBIB
Print "Insérez READ HEAT dans A:"
Print "Puis pressez une touche..."
For B=1 To 13
Read C
I%=Inp(2)
Next B
A$=String$(&h10,&hFF)+String$(&hF0,&hA)
A$=Varptr(A$)
Void Bios (4,1,L:A$,Dpeek(Bios(7,0)+10,0))
DATA 74,79,89,83,84,73,67,75,72,69,66,68,79

```

C64

ST

● Pour avoir de l'énergie infinie :

POKE 3108,165  
(LUCAS)

```

10 REM INVULNERABILITE POUR READ HEAT de LUCAS
20 FOR I=323 TO 376:READ B:A=B-10
25 C=C+A:POKE I,A:NEXT
30 IF C<> 5375 THEN PRINT "ERREUR DE DATAS":END
40 POKE 816,67:POKE 817,1:LOAD
50 DATA 42,175,254,179,42,172,99,170,
60 DATA 11,151,10,14,151,135,13,152,136,13
70 DATA 150,137,13,106,183,10,14,211
80 DATA 100,218,28,179,54,151,142,21,151,136
90 DATA 21,179,46,151,227,24,179,106
100 DATA 151,48,65,183,23,230,106,80,96,77

```

● Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de secteur et rechercher les octets : 53 78 35 24 67 28 et les remplacer par : 4E 71 4E 71 4E 71. Puis rechercher : 30 3A D0 4C 53 00 6A 0A et les remplacer par : 30 3A D0 4C 4E 71 60 0A. Pour avoir de l'énergie infinie, rechercher : 55 78 0F A0 60 00 0B 92 et les remplacer par : 4E 71 4E 71 60 00 0B 92. Puis rechercher : E2 F8 0F A0 0C 78 et les remplacer par : 4E 71 4E 71 0C 78. (SEB)

ST

1) Tapez ce programme et faites le démarrez  
2) Insérez le jeu DOUBLE DETENTE  
4) Chargez le jeu

AMIGA

```

REM Double détente par NICOLAS DAMIENS
CLEAR,50000&
SCREEN 1,640,200,2,2
WINDOW 2, "DOUBLE DETENTE", (0,10)-(617,180),15,1
WINDOW OUTPUT 2
PRINT "Insérez votre disquette de jeu et tapez return"
INPUT a$
OPEN "df0:redheat" FOR INPUT AS 1
f$=INPUT$(LOF(1),1)
x=LEN(f$)
deb$=MID$(f$,1,3276)
vie$=CHR$(78)+CHR$(113)+CHR$(78)+CHR$(113)
fin$=MID$(f$,3283,x-3282)
f$=""
f$=deb$+vie$+fin$
CLOSE #1
ecrit:
OPEN "df0:redheat" FOR OUTPUT AS 1
PRINT #1,f$
CLOSE #1
WINDOW CLOSE 2
END.

```



# DRILLER

● Chaque secteur est analysé en donnant les solutions des énigmes qui s'y trouvent, sa relation avec les autres secteurs et les positions de forage dans le secteur. Pour utiliser les coordonnées de forage, il faut simplement se placer à ces coordonnées, se tourner vers la direction indiquée et appuyer sur "D" pour positionner la foreuse.

## Secteur 1: Amethyst

Si tu veux des points supplémentaires, tire sur les murs (en commençant par le haut sinon le mur sera détruit). Pour te recharger en énergie, il faut que tu te hisses sur le plateau qui se trouve en haut du mât.

Dans le hangar:

D'abord, détruis les cristaux du bouclier qui se trouvent par terre, puis tire sur le cristal du bouclier principal pour les régénérer. Pour gagner des points supplémentaires, tire sur le support du cristal de l'énergie principale avant de tirer sur le cristal même.

Coordonnées de forage: 6400, 6050. Direction: NORD

## Secteur 2: Lapis Lazuli

Tire sur les pyramides pour gagner des points et pour t'ouvrir un passage à travers le secteur. Regarde au dessus du mur et tire sur le petit cube-interrupteur pour rendre le mur invisible. Une fois de l'autre côté du mur, tire encore une fois sur ce cube pour faire apparaître la porte de sortie du secteur.

Coordonnées de forage: 4096, 3746. Direction: NORD

## Secteur 3: Emerald

Cette fois, tu as affaire aux gardiens des portes. Pour échapper à leur vigilance, tu as intérêt à raser les murs extérieurs, sinon tu peux aussi te mettre hors de leur portée en traversant le secteur à la diagonale.

NOTE: Calcule bien ton avancée : la porte SUD est non

```
10 REM Vies infinies pour DRILLER K7
20 MODE 1
30 FOR I=&BE00 TO &BE3D:READ A
40 POKE I,A:B=B+A:NEXT
50 IF B<>5841 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
60 CALL &BE21
70 DATA 33,45,173,54,195,35,54,14,35,54,190
80 DATA 195,0,172,196,20,172,251,62,0,50
90 DATA 176,104,50,85,103,50,244,107,50,135
100 DATA 109,201,33,0,64,17,0,8,62,22
110 DATA 205,161,188,33,127,65,54,143,33,204
120 DATA 65,54,179,33,44,66,54,249,195,5
130 DATA 64
```

● Pour commencer où l'on veut :

Remplacer les X, Y et Z par les coordonnées voulues.  
POKE 34658,X1  
POKE 34659,X2  
POKE 34660,Z1  
POKE 34661,Z2  
POKE 34662,Y1  
POKE 34663,Y2

• Energie infinie :

POKE 48246,0  
POKE 49422,0  
POKE 49425,0

seulement gardée mais elle est aussi protégée par un bloc impossible à contourner sans se faire remarquer.

Coordonnées de forage: 3746, 4096. Direction: EST

## Secteur 4: Malachite

Pour stopper les attaques, tire sur les yeux. Quant aux masochistes, ils peuvent toujours leur tirer sur le nez et ces derniers reprendront leurs assauts de plus belle.

Tire sur tous les gros blocs pour dégager le chemin, ce qui te permettra de forer et de gagner des points.

Dans le Komplex:

Tire à droite, tire à gauche, sur les assaillants, et le plus rapidement possible, afin d'éviter un dommage excessif au bouclier. Tire sur la large plaquette: quand tu seras arrivé dans le secteur GRAPHITE, actionner l'interrupteur aura pour effet d'éteindre le champ de force dans le secteur

TRACHITE.

Coordonnées de forage: 5952, 5026. Direction: NORD

```
10 REM Energie et bouclier infini
20 REM pour DRILLER
30 CLEAR 32767
40 FOR I=65000 TO 65029
50 READ A
60 POKE I, (A-5)
70 NEXT I
80 LOAD "CODE 65088
90 POKE 65108,194
95 RANDOMIZE USR 65000
100 DATA 210,69,259,38,254,258
110 DATA 22,105,260,6,18,5
120 DATA 181,200,51,260,180,55
130 DATA 123,193,55,22,198,55
140 DATA 131,196,200,169,156
```

SPECTRUM

## Secteur 5: Ruby

Pour tourner au croisement des passages, il vaut mieux donner à ton véhicule un angle de virage à 90 degrés et avancer lentement en tournant après chaque mouvement jusqu'à alignement.

Si tu tires sur le surveillant, il ripostera. Un deuxième tir aura pour effet de stopper son attaque

Coordonnées de forage: 3746, 2550. Direction: EST

## Secteur 6: Aquamarine

Pour entrer et trouver le jet, tire sur les portes du hangar le plus au nord.

Aligne ton véhicule sur la flèche dirigée vers l'ouest et sors à pied afin de te retrouver sans encombre sur les allées du secteur RUBY.

Coordonnées de forage: 5120, 2896. Direction: SUD

## Secteur 7: Beryl

Tire sur les trois symboles qui apparaissent sur le mur nord pour les modifier. Pour ouvrir la

porte nord, il te faudra en faire des triangles; la porte ouest, elle, s'ouvrira avec trois hexagones.

Si la porte disparaît, rendant ainsi la salle sans issues, tire sur n'importe quoi pour la visualiser.

Coordonnées de forage: 7104, 3512. Direction: NORD

## Secteur 8: Topaze

Prend position sur la petite plateforme sur le côté est du mur et tire sur l'un des petits cubes pour actionner l'ascenseur et accéder au Komplex. Tire sur le garde pour le faire pivoter et le rendre inoffensif.

Dans le Komplex:

Tire plusieurs fois sur le haut de la banque de données EST afin de faire apparaître le cristal énergétique de façon permanente. Tu gagneras de l'énergie en tirant sur celui-ci.

Derrière la banque de données EST se trouve l'entrée d'un tunnel; traverse ce tunnel et sors de l'autre côté pour accéder au Komplex visible du secteur Amethyst.

Une fois dans le Komplex, tire sur les blocs d'est en ouest pour activer les transporteurs qui entourent l'équateur.

Coordonnées de forage: 3077, 1310. Direction: SUD

## Secteur 9: Niccolite

Tire sur l'interrupteur. Ceci te permettra, avec l'activation simultanée des interrupteurs dans les secteurs Alabaster, Quartz et Opal, de pénétrer dans le côté clair. Pour traverser le champs de mines sans trop d'encombre, déplace-toi rapidement tout en restant très proche d'un des gros blocs.

Coordonnées de forage: Voir manuel p25 Direction: Idem.

● Pour avoir de l'énergie infinie, il faut avec vos grosses mains pleines de doigts, insérer le POKE &6D87.&6B dans le loader (juste avant la dernière instruction 'CALL').



## ● Solution de la 2eme partie Secteur 10: Alabaster

Tire sur l'interrupteur du mur Sud. Ceci, en coordination avec les interrupteurs activés dans les secteurs Niccolite, Quartz et Opal, permet de pénétrer dans le côté clair.

Pour installer la foreuse au fond de la piscine, tire plusieurs fois sur l'eau, ce qui aura pour effet de l'évaporer. Pour descendre dans la piscine, après évaporation de l'eau, un escalier fera son apparition sur sa paroi Sud. Coordonnées de forage: 4496, 4096. Direction: OUEST

## Secteur 11: Opal

Tire sur l'interrupteur du mur Sud. Ceci, en coordination avec les interrupteurs activés dans les secteurs Niccolite, Quartz et Alabaster, permet de pénétrer dans le côté clair. Les coordonnées qui figurent sur le tableau d'affichage correspondent à la position de la foreuse. Elles diffèrent de celles qui apparaissent ci-dessous car la foreuse est située à l'avant du véhicule. Coordonnées de forage: 7394, 7744. Direction: EST

## Secteur 12: Quartz

Tire sur l'interrupteur du mur Sud. Ceci, en coordination avec les interrupteurs activés dans les secteurs Niccolite, Opal et Alabaster, permet de pénétrer dans le côté clair.

Au-dessus du garde apparaît un bloc soutenu grâce à un câble. Tire sur ce câble pour le sectionner et écraser le garde. Laisse-toi glisser le long du bloc pour passer de l'autre côté du mur.

Coordonnées de forage: 2768, 1792. Direction: OUEST

## Secteur 13: Diamond Le côté clair

Pour entrer dans ce secteur, il te faudra activer les interrupteurs dans les quatre secteurs environnants (Alabaster, Niccolite, Opal et Quartz). Quand tous les interrupteurs seront abaissés et quand les quatre lumières du mur Sud d'Opal auront disparu, traverse le côté du secteur pour pénétrer dans Diamond. Tire sur les gardes pour assurer ton entrée dans le tunnel. Une fois à l'intérieur, tire sur le cristal 25

Ajoutez ce listing à la suite de la Poly-routine '88 (voir page précédente). Sauvegardez le listing puis faites Run. Ce programme génère un fichier DRILLER+.PRG sur votre disquette. Pour jouer:

1) Formatez une disquette puis créez un dossier AUTO dans lequel vous copiez DRILLER+.PRG. Faire un RESET en insérant cette disquette.

2) Quand vous verrez apparaître le message : Joystick Hebdo insérez la disquette DRILLER puis tapez une touche. Le jeu demarrera normalement.

Option : Bouclier et energie illimités

' de J.M.

Data 0006,0000,A6F8,7A91,0000,A0AA

Data B736,0001,1FF4,EF36,0001,227E

Data 76B2,0001,3B2A,2517,0001,38A4

Data DFBD,6175,746F,5C78,2E70,7267

Data 0000,\*\*\*

'

Open "o",#1;"DRILLER+.PRG"

Print #1;BS;

Close #1

'

End

fois avant d'y pénétrer. Le cristal disparaîtra ainsi que le bâtiment principal ne laissant que le tunnel. Cette opération est nécessaire pour le placement de la foreuse. Pénètre les Megacristaux pour gagner de l'énergie et acquérir des boucliers.

ATTENTION: Le pouvoir des cristaux est limité!!!

Coordonnées de forage: 4096, 3472. Direction: Face au mur du fond.

## Secteur 14: Obsidian

Tire sur les attaquants postés en sentinelles afin de les neutraliser. Pour faire tomber la large plaque et boucher ainsi la crevasse, tu as le choix entre tirer sur cette plaque ou rentrer dedans. Tire sur les cristaux situés dans la crevasse pour gagner des points.

A l'intérieur de la hutte:

Pour y pénétrer, deux accès: soit l'évidente porte frontale, soit la porte arrière, dissimulée mais plus sûre. Attention, cette dernière n'est qu'une entrée! Tire sur les cristaux pour gagner des points.

Coordonnées de forage: 6656, 6306. Direction: NORD

## Secteur 15: Basalt

Pour gagner un maximum de points, tire sur la tour, de haut

en bas. Pénètre le fond du tunnel, situé à gauche de l'entrée du secteur, pour parvenir au tunnel caché au bout duquel se trouve un interrupteur

Pour placer la foreuse, contourne le grand bloc afin de découvrir la marche cachée permettant l'accès à la plateforme.

Coordonnées de forage: 0930, 2240. Direction: OUEST

## Secteur 16: Ochre

Pour le champs de force, actionne les interrupteurs dans les secteurs Graphite et Malachite. La neutralisation des gardes ne peut se faire qu'au prix d'un tir très précis.

Tire sur l'interrupteur pour le rendre opérationnel (cf Entrée du côté sombre).

Coordonnées de forage: 1808, 6720. Direction: OUEST

## Secteur 17: Graphite

Pour traverser la rivière d'acide, dirige-toi vers l'est où tu trouveras un passage.

Rentre dans le petit cube pour éteindre le champ de force du secteur Ochre. Il faut aussi actionner l'interrupteur du secteur Malachite. Aligne les objets de forme bizarre comme s'ils étaient un viseur et tire sur le mur pour faire apparaître l'in-

terrupteur; tire sur celui-ci pour l'actionner. Pour détruire la plaquette flottante, il te faudra entrer en collision avec elle. Alors, tu pourras procéder à l'installation de la foreuse. Coordonnées de forage: 1680, 6336. Direction: OUEST

Entrée du côté sombre

Pour entrer dans ce dernier secteur, il faut avoir actionné les interrupteurs dans les secteurs Basalt, Ochre et Graphite. Il faut aussi avoir mis en place les 17 autres foreuses d'où le 17 sur le mur dans le secteur Obsidian. Ces deux tâches accomplies, un interrupteur apparaîtra dans Obsidian, permettant la destruction de son mur nord, et ouvrant l'accès au côté sombre.

## Secteur 18: Le côté sombre-Trachyte

Pour pénétrer le champ de force, il faut que tu t'y engages de plein front et que tu progresses ainsi à un angle de 45° face à ta droite. Avec le changement de la tonalité, remets-toi tout droit et progresse normalement. Une fois dans le champ de force, il faut te positionner de sorte que seuls soient visibles dans le carré les cristaux concentrateurs de droite et de bas ainsi que le cristal principal central.

Enfin, tire sur le cristal concentrateur du bas, ensuite sur le cristal principal central, puis sur le cristal concentrateur de droite et finalement sur la terre pour détruire le générateur et permettre la mise en place de la foreuse. Coordonnées de forage: 4496, 6912. Direction: Vers la gauche.

● Et pour les heureux possesseurs de MULTIFACE II, il faut appuyer sur le bouton de droite, et appuyer sur la touche 'T', et la touche 'H' pour enclencher le mode hexadécimal. Maintenant, appuyez sur la barre d'espace, taper '6D87' (ne pas utiliser le pavé numérique), et enfin tapez '6B', la touche 'ESC' et 'R'. Ouf c'était pas facile mais on est arrivé à poker ce jeu.

ST

```
1 REM Bouclier et energie infinis
2 REM sur DRILLER version Disquette
10 MEMORY &3FFF:LOAD"" :POKE &417F,&8F:POKE &41CC,&B3
20 POKE &422B,&2:POKE &42CC,&F9
30 FOR I=&BE80 TO &BE1E:READ A:POKE I,A:NEXT:CALL &4005
40 DATA 33,0,4,34,179,172,33,143,190,34,46,173,195,0,172,175
50 DATA 50,176,104,50,85,103,50,244,107,50,135,109,195,20,172
```



# DOUBLE DRAGON

```
10 REM Crédits et temps infinis
20 LOAD ""CODE
30 POKE 60120,0:POKE 60121,25
40 POKE 61495,0
50 FOR I=64000 TO 64012
60 READ A:POKE I,A
70 NEXT I
80 LET A=USR 60000
90 DATA 33,107,147,54,0,33,40,185
100 DATA 54,0,195,86,144
```

SPECTRUM

● Pour avoir les crédits infinis: POKE 37050,255

```
0 REM Vies infinies pour DOUBLE DRAGON de Mr PELE
1 FOR I=400 TO 442:READ AS
2 L=ASC(LEFT$(AS,1)):L=L-55:IF L<5 THEN L=L+7
3 R=ASC(RIGHT$(AS,1)):R=R-55:IF R<5 THEN R=R+7
4 V=(L*16)+R:C=C+V:POKE I,V:NEXT
5 IF C<>4941 THEN PRINT "ERREUR":END
6 PRINT "SAUVEGARDER LE LISTING"
7 PRINT "TAPEZ SYS 400 POUR COMMENCER"
10 DATA 20,56,F5,A9,A0,8D,E5,04,A9,01
11 DATA 8D,E6,04,4C,88,04,A9,AD,8D,72
12 DATA 08,A9,01,8D,73,08,4C,10,08,A9
13 DATA AD,8D,D3,62,8D,82,61,8D,A4,61
14 DATA 4C,D0,81,HE,AR,TB,RE,AK,ER,00
```

C64

```
1 REM Temps et vies infinis pour
2 REM DOUBLE DRAGON
10 DATA 32,86,245,169,160,141,229,4,169,1
20 DATA 141,230,4,76,136,4,169,173,141,114
30 DATA 8,169,1,141,115,8,76,16,8,169
40 DATA 173,141,211,98,141,130,97,141,164,97
50 DATA 76,208,129
60 PRINT CHR$(147):FOR A=400 TO 442:READ B
70 POKE A,B:C=C+B:NEXT A
80 IF C<>4941 THEN PRINT "Erreur !!":END
90 SYS 400
```

● Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de secteur et rechercher les octets : 10 39 00 01 F3 39 67 00 00 E2 53 00 et les remplacer par : 10 39 00 01 F3 39 67 00 00 E2 4E 71. Puis rechercher les octets : 10 39 00 01 F3 39 67 00 00 B8 53 00 et les remplacer par : 10 39 00 01 F3 39 67 00 00 B8 4E 71. Pour des crédits infinis, rechercher : 53 39 00 01 F3 3A et les remplacer par : 60 04 00 47 49 4C. (Gillus)

● Si vous voulez un jeu un tantinet changé tapez donc dans la page des scores : "NEIL HARDING" (avec l'espace). Ou si vous voulez, taper un de ces messages pendant la page de présentation:

Pour aller au premier niveau :  
LEVEL ONE PLEASE

Pour aller au second niveau :  
LEVEL TWO PLEASE

Pour aller au troisième niveau :  
THE LAST LEVEL PLEASE

Pour avoir plus d'énergie :  
GIVE MORE HELT PLEASE

Pour avoir plus de temps :  
GIVE ME LOADS OF TIME PLEASE

Pour être immortel :  
I DO NOT WANT TO DIE.

● Quand il reste un crédit et que le message "continue" est inscrit de chaque côté de l'écran, appuyer sur les deux boutons de tir en même temps et les vies seront infinies. (HULBERT).

● Truc ne servant qu'aux oreilles : après une partie à 1 joueur, taper au tableau des high scores : NEIL HARDING. (Eric BOURDEAUX)

ST

● Pour avoir de l'énergie infinie  
POKE 24066,234  
POKE 24067,234  
POKE 24068,237  
POKE 28567,234  
POKE 28568,234  
SYS 36046  
(J-P BEAUGENDRE)

C64

● Pour avoir des crédits infinis, faites P O K E &1E33,0.  
Pour avoir du temps infini, faites P O K E &0C6E,0.  
(Patrice MAUBERT)

CPC

## ABONNEZ-VOUS A JOYSTICK

```
1 REM 30 vies pour DOUBLE DRAGON de C.Q.
10 REM ---- JOYSTICK hebdo
20 DATA 2C78,0004,207C,00FE,88C0,43F9,0007,0000
30 DATA 303C,0145,12D8,51C8,FFFC,22FC,DBFC,0000
40 DATA 22FC,007E,4E5D,32BC,4E75,4EB9,0007,001A
50 DATA 43FA,0010,41EC,003A,30FC,4EF9,20C9,4EBC
60 DATA 000C,41FA,000A,21C8,00D0,4E72,2700,41F9
70 DATA 0006,A144,10BC,0005,5088,10FC,0003,10FC
80 DATA 0003,4EF9,0006,A004
90 LEDRAGON=516096&:
100 FOR I=LEDRAGON TO 51698& STEP 2:READ Z$:
110 Z=VAL("&h"+Z$)
120 TEST=TEST+Z:POKEW I,Z
130 NEXT I
140 IF TEST<>300846& THEN PRINT "Vous avez mal saisie les lignes de datas":STOP
150 PRINT "inserez la disquette en DF0: SVP":PRINT "cliquez sur cancel plusieurs fois et appuyez sur une touche"
160 AS=INKEY$:IF AS="" THEN 160
170 INPUT "COMBIEN DE PARTIES SVP: (1-15)":PARTIE
180 IF PARTIE <1 OR PARTIE>15 THEN GOTO 170:
190 INPUT "NB DE VIES (1-30)":VIE:IF VIE<1 OR VIE>30 THEN 190
200 POKEW 516182&,PARTIE:POKEW 516188&,VIE:POKEW 516192&,VIE
210 CALL LEDRAGON
220 REM ---- THAT'S ALL FOLKS!
```

● On avait déjà publié dans JOYSTICK le code pour avoir accès aux options de ce jeu mais Pierro nous a fait la même chose avec la version des zétats zunis... Nouveau cheat mode = UPSIDEDOWNOVISION  
Le reste = comme sur l'autre version : De F1 à F5 et DEL  
(Pierre Boutavant)

● Il faut taper à la page de présentation : YOU CALLING MY PINT A POOF/ (RETURN). L'écran se renverse et vous choisissez entre 1 ou 2 joueurs. L'écran devient noir et le jeu se charge. Vous pouvez appuyer de F1 à F5 avant de débiter le jeu pour choisir le level de départ. Pendant le jeu, F1 pour changer de niveau et DEL pour éliminer les ennemis présent dans le tableau. (Pierre Boutavant)

AMIGA



```

10 REM VIE INFINIE POUR DRAGON NINJA VERSION K7
15 REM DE NICOLAS VANNEUVILLE
20 MODE 1:SOM=0:FOR N=&BF00 TO &BF38:READ A$
21 A=VAL("&"+A$): POKE N,A:SOM=SOM+A:NEXT
22 IF SOM<>5044 THEN PRINT "Erreur dans les datas...:END
30 INPUT "Vies infinies?";a$
35 IF UPPER$(a$)="O" THEN POKE &BF25,0
40 INPUT "Immunité?";a$
45 IF UPPER$(a$)="O" THEN POKE &BF2A,0
50 INPUT "Continuer jusqu'à la mort?";a$
55 IF UPPER$(a$)="O" THEN POKE &BF32,0
60 PRINT:PRINT "Mettre la cassette originale..."
65 FOR N=1 TO 1000:NEXT
70 CALL &BD37:MEMORY &7FFF:MODE 1:LOAD"!";&8000
75 CALL &BF00
80 DATA F3,21,1B,80,11,0,80,1,42,1,7D,ED,4F,ED,5F,AE,EB
82 DATA AE,EB,77,23,13,B,78,B1,20,F2,21,24,BE,22,51,80
83 DATA C3,1B,80,3E,3D,32,54,1D
100 DATA 3E,3D,32,16,1F,32,51,22,3E,3D,32,7,15,C3,0,80

```

```

10 REM Vies et energie infinies sur DRAGON NINJA
15 REM version Disk
20 REM Version du pack 'LES JUSTICIERS'
30 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
40 MEMORY &8FFF:MODE 1:POKE &BE66,1
50 FOR N=&A200 TO &A2A2:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A4,6:POKE &BE78,&FF
70 IF SUM<>14859 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
80 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
90 CALL &BB06:CLS:OUT &BC00,1:OUT &BD00,0:CALL &A200
100 DATA 0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0,54,5D,01,00,40,ED,B0,CD
110 DATA 03,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,16,0F,21,00,40,CD
120 DATA 99,A2,21,00,56,11,00,01,01,00,02,ED,B0,EB,16,10
130 DATA 7A,FE,14,20,02,16,28,D5,CD,99,A2,D1,01,00,18,09
140 DATA 14,7A,FE,29,20,EA,F3,CD,57,A2,AF,32,54,1D,32,16
150 DATA 1F,32,51,22,C3,00,80,21,00,01,01,9B,77,11,17,82
160 DATA 09,2B,2B,2B,7E,08,2B,7E,2B,0B,0B,0B,0B,28,06
170 DATA ED,A8,EA,6D,A2,C9,08,2B,BE,28,04,23,08,18,F1,F5
180 DATA C5,2B,7E,2B,46,2B,12,1B,10,FC,C1,0B,0B,0B,0B,78
190 DATA B1,28,04,F1,08,18,D6,F1,C9,1E,00,0E,C1,E5,CD,66
200 DATA C6,E1,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00

```

```

1 ' Vies infinies, immunité pour
2 ' DRAGON NINJA version cassette
10 DATA 243,33,27,128,17,0,128,1,66,1
20 DATA 125,237,79,237,95,174,235,174,235,119
30 DATA 35,19,11,120,177,32,242,33,36,191
40 DATA 34,81,128,195,27,128,62,61,50,84
50 DATA 29,62,61,50,22,31,50,81,34,62
60 DATA 61,50,7,21,195,0,128
70 MODE 1: FOR A=48896 TO 48952: READ B
80 POKE A,B: C=C+B: NEXT A
90 IF C<>5044 THEN PRINT "Erreur ...": END
100 POKE 48933,0: POKE 48938,0: POKE 48946,0
110 INPUT "Insérez la cassette <RETURN>";OK$
120 CALL &BD37: MEMORY &7FFF: MODE 1
130 LOAD "!";&8000: CALL &BF00

```

● Pour vaincre les maitres ninja facilement, il suffit de t'accroupir, leur donner un coup de poing, puis ils vont sauter de l'autre côté de toi, tu te retournes et tu renouvelles l'opération. Dans les égouts, marche dans l'eau et tu seras intouchable par tes ennemis!!! (Manuel BOT)

● Pour le premier niveau, il n'y a pas d'astuce. Il faut tuer les ninjas armés de couteaux (ils détiennent des armes). Par contre pour les souffleurs de feu, il faut le toucher une fois, puis attendre qu'il se baisse et se retourner. Il atterrira à vos pieds puis recommencer jusqu'à ce qu'il n'ait plus d'énergie.

Pour le deuxième niveau, éviter les étoiles lancées par certains ninjas. Lorsque l'on tombe du camion, remonter en appuyant deux fois sur fire, manche vers le haut, pour ne pas disparaître sur la gauche. Pour le ninja final, le toucher une fois puis attendre qu'il marche à l'opposé de vous, et le frapper quand il revient jusqu'à ce que mort s'en suive. Pour le troisième niveau, un truc simple, aller dans l'eau ou vous êtes quasiment invulnérable (attention tout de même aux ninjas armés de sabres). Rien pour le ninja final, si ce n'est de vous éloigner le plus possible de lui quand il se dédouble pour ne pas être submergé par le nombre.

Enfin pour le quatrième niveau, éviter les pics tombant du plafond, puis les coups de pieds du géant en sautant sans arrêt... (David EHRET).

● Pour choisir le nombre de vies : POKE &17B6,Nb Nb compris entre 1-255  
Pour ne plus perdre d'énergie :  
POKE &1F16,0  
POKE &2251,0  
(Stéphane LONGEARD)

● Quand vous mourrez dans le 4ème niveau l'ordinateur affiche à l'écran le message "Rewind tape" :  
NE LE FAITES PAS !!!

Laissez donc la cassette charger la suite et la prochaine série de tableau se chargera, vous donnant droit à 5 vies et plein temps supplémentaire... Ce qui rend les choses deux fois plus facile n'est-ce pas.

```

10 REM Choix des vies Version Disk par S.L
20 BORDER 0:INK 0,&18:INK 1,0:INK 2,&F:INK 3,6
30 FOR I=&A000 TO &A148:READ A$:POKE I,VAL("&"+A$):NEXT
40 MODE 2:INPUT"nombre de vie(0-255)";v:POKE &A029,v
50 PRINT"Mets la disquette originale"
60 PRINT"et appuie sur une touche"
70 CALL &BB06:MODE 1:CALL &A000
80 DATA 01,7E,FA,3E,01,ED,79,F3,21,00,C0,16,05,1E,01,06,10
90 DATA CD,38,A0,21,00,01,16,08,1E,02,06,21,CD,38,A0,3E
100 DATA 00,32,16,1F,32,51,22,3E,03,32,B6,17,01,7E,FA,3E
110 DATA 00,ED,79,C3,00,80,C9,3E,06,93,B8,38,07,7B,80,3D
120 DATA 4F,C3,62,A0,0E,05,C5,F5,E5,D5,CD,62,A0,D1,E1,F1
130 DATA C1,5F,78,93,47,CB,23,CB,23,7C,83,67,1E,01,14,18
140 DATA D6,7A,32,35,A1,32,3E,A1,22,92,A0,7B,32,40,A1,79
150 DATA 32,42,A1,18,00,11,38,A1,CD,AE,A0,3A,46,A1,B7,20
160 DATA F4,11,32,A1,CD,98,A0,11,38,A1,CD,AE,A0,11,3B,A1
170 DATA 21,00,00,CD,B6,A0,C9,CD,A9,A0,11,36,A1,CD,AE,A0
180 DATA 21,46,A1,CB,6E,28,F3,C9,01,01,A1,18,0B,01,E3,A0
190 DATA 21,46,A1,18,03,01,D8,A0,ED,43,D0,A0,1A,47,13,C5
200 DATA 1A,13,CD,07,A1,C1,10,F7,01,7E,FB,11,10,20,C3,1D
210 DATA 20,0C,ED,78,77,0D,23,ED,78,F2,D8,A0,A2,20,F2,21
220 DATA 46,A1,ED,78,FE,C0,38,FA,0C,ED,78,77,0D,23,3E,05
230 DATA 3D,20,FD,ED,78,A3,20,EA,3A,47,A1,E6,04,C0,37,C9
240 DATA ED,78,F2,01,A1,C9,01,7E,FB,F5,ED,78,87,30,FB,87
250 DATA 30,02,F1,C9,F1,0C,ED,79,0D,3E,05,3D,00,20,FC,C9
260 DATA C5,06,F5,ED,78,1F,38,FB,ED,78,1F,30,FB,C1,10,F0
270 DATA C9,03,0F,00,00,01,08,02,4A,00,09,4C,00,00,00,01
280 DATA 03,05,2A,FF,00,00,00,00

```

● Pour avoir de l'énergie infinie, prenez votre éditeur de secteur, allez à la piste 9, secteur 2, adresse 2B1, remplacez le 08 par FF  
Pour avoir des vies infinies, allez à la piste 9, secteur 2, adresse 2B6, remplacez le 03 par FF. (Pascal BOSSY)



# DRAGONNINJA

```

10 REM Vies, Energie et temps infinis
20 POKE 53281,0:POKE 53280,0
30 PRINT CHR$(147)
40 FOR I=365 TO 405:READ C
50 A=C-10:POKE I,A
60 B=B+A:NEXT I
70 IF B<>5174 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
80 PRINT "INSEREZ LA CASSETTE ORIGINALE"
90 INPUT "APPUYEZ SUR RETURN";A$
100 POKE 816,109:POKE 817,1
110 POKE 2050,0:LOAD
120 DATA 42,175,254,179,42,151,196,13,179,138
130 DATA 151,197,13,179,11,151,198,13,106,179
140 DATA 183,151,132,138,179,10,151,86,140,179
150 DATA 265,151,218,165,248,42,218,106,84,78,93
    
```

C64

● Un petit truc sympa, lorsque vous perdez au 4ème niveau, et que l'ordinateur vous demande de rembobinez la cassette, ne l'écoutez pas et laissez la cassette là où elle est. Maintenant, l'ordinateur va charger le niveau 5 en vous donnant 5 vies et un maximum de temps.

● Pour avoir de l'énergie infinie :  
POKE 33513,0  
POKE 38091,0  
(Philippe RISCHEBE)

AMIGA

● Pour avoir des vies infinies :  
POKE 43299,0  
POKE 38682,0

Pour avoir du temps infini  
POKE 38683,0  
(Emmanuel DELEYE)

SPECTRUM

```

10 Vies infinies pour DRAGONNINJA de Olivier B.
20 FOR I=65060 TO 65082:READ C
30 A=C-10:POKE I,A:NEXT I
40 CLEAR 25000:BORDER 0:LOAD ""CODE 65000
50 POKE 65041,36:POKE 65042,254
60 RANDOMIZE USR 65000
70 DATA 72,10,60,26,162,72,10,60,205,185
80 DATA 72,10,60,52,173,72,17,60,14,216,205,10,138
90 DATA 74,79,89
    
```

● Pour passer d'un wagon à l'autre du camion du 2ème tableau, il faut se mettre au bord à gauche de l'écran et laisser le bouton fire appuyé, comme pour s'enflammer (ne le relâcher que quand on est passé) il faut se laisser pousser par le scrolling mais ne pas se faire toucher par les ennemis.  
(Franck MARTIN).

# DIZZY

```

10 REM Vies infinies pour DIZZY
20 REM Version cassette de Patrick FUNARO
30 MEMORY &3000:ADD=&BF00
40 READ A
50 IF A=999 THEN GOTO 80
60 POKE ADD,A:ADD=ADD+1:B=B+A
70 GOTO 40
80 IF B<>9864 THEN PRINT "Erreur dans les datas":END
90 LOAD"":CALL &BF00
100 LOAD"!",&3040:CALL &BF00
110 DATA 1,200,1,17,55,189,33,45
120 DATA 191,237,176,1,238,1,33
130 DATA 64,48,17,64,0,237,176
140 DATA 33,64,0,229,33,0,187
150 DATA 229,33,238,1,229,33,7
160 DATA 184,229,33,187,2,229,241
170 DATA 243,201,175,50,194,155,50
180 DATA 179,143,50,141,156,50,159
190 DATA 156,50,173,156,62,201,50
200 DATA 114,128,62,201,50,151,128
210 DATA 62,207,50,55,189,62,136
220 DATA 50,56,189,50,57,189,195
230 DATA 55,189,999
    
```

CPC

● Si vous désirez faire une pause, il vous suffit de taper "THANKS". Alors, Dizzy disparaît et vous pouvez ainsi utiliser les touches Z,X,K et M pour vous déplacer dans les différentes salles. Pour reprendre la partie, il vous suffit de taper sur la barre d'espace afin d'enlever la pause.

● Quelques petits trucs pour mener ta mission à bien.

- 1- La pompe à graisse salissante - Pousse le chariot de mine
- 2- L'imperméable en plastique - empêche la pluie de te tuer
- 3- Graine pour oiseau Acme - tue les oiseaux
- 4- Couronne d'ail - tue les oiseaux sous terre
- 5- La clé du cimetière - ouvre la porte du cimetière
- 6- La bombe insecticide - tue les araignées
- 7- Le laser de chasseurs de fantômes - tue les fantômes
- 8- La bidon d'huile 3 en 1 - baisse le pont leviss
- 9- La pelle de jardinier - ouvre le sol près de la falaise
- 10- La truelle - déterre les champignons
- 11- Le porte monnaie d'or - apporte le à la maison dans l'arbre de l'ermite, saute sur le toit de sa maison pour obtenir un nuage bordé d'argent.
- 12- Amène un coeur cassé à l'ange
- 13- Le diamant aiguisé - ouvre la trappe près de la montagne en cristal
- 14- Un pied de biche solide - ouvre une trappe en bas de la montagne
- 15- La pince rouillée déplace l'île dans la mine
- 16- La torche - allume le chaudron
- 17- Quand toute la potion a été amenée au chaudron, prends la bouteille vide et laisse la tomber dessus. Va chez Zaks et laisse la tomber à ses pieds

● Pour avoir les vies infinies :  
POKE 10776,173

POKE 15942,173  
SYS 8192

C64



## ST/AMIGA

**Defender of the Crown**

Master Douglas Jackson Presents  
 "CINEMAHOUSE" Productions **DEFENDER OF THE CROWN**  
 Executive Producers **ROBERT & PHILIP JACOB** Associate Producer **KIM CUTLER**  
 Screenplay by **JOHN W. RILEY** Directed by **JOHN W. RILEY**



● H: Haut

B: Bas

D: Droite

G: Gauche

F: Fire

D/G ou G/D: Droite ou Gauche suivant la position de certains objets.

Se mettre d'abord en mode Hard pour avoir toutes les pièces.

LES PIÈCES:

**TILT:** B dès que la porte en face s'abaisse, puis juste avant que Dirk retombe H puis de même juste avant qu'il ne retombe une nouvelle fois H et lorsque il arrive en face des portes D/G vers la porte sur le côté.

**HORSE:** D/G puis G/D puis D/G (sens opposé aux flammes) à partir de la deuxième séquence, puis D/G (dans le sens opposé au cheval) à la troisième séquence.

**WALKWAY:** H dès que les 3-4 premières planches s'écroulent, puis H lorsque le pont sur le côté s'écroule.

**SMITHEE:** F lorsque l'épée s'allume puis une seconde après F à nouveau; à la deuxième séquence D/G en direction de la statue.

**ROPE:** D/G (vers la corde) puis à la deuxième séquence H, D/G, H, D/G, H, D/G.

**LIZARD:** 2 fois D/G en direction de la sortie, puis à la deuxième séquence H et D/G en direction du vase volant; à la troisième séquence, 2 fois F, puis D/G

(vers l'autre pilier pour éviter le coup) puis G/D puis B et enfin F.

**KNOCKER:** D/G (sens opposé à la porte) dès que le monstre apparaît puis deux fois F.

**GOONS:** D/G (vers l'escalier) puis F dès que le singe apparaît; de nouveau D/G (vers l'escalier) puis H; à la deuxième séquence, H puis D/G (vers la sortie).

**MUDMEN:** B au bout d'une seconde, puis à la deuxième séquence H puis D/G vers les flammes; à la troisième séquence, H puis D/G (vers le bout du rocher), puis B; et enfin à la quatrième séquence, D/G (vers la sortie).

**LABYRINTH:** Il n'existe pas de chemin, donc baladez-vous dans le labyrinthe en donnant une direction. A la deuxième séquence, D/G (sens opposé à la main qui sort), puis H, puis D/G (sens opposé à la main qui sort) et G/D (de même).

**CRYPT:** de nouveau le labyrinthe, puis à la deuxième séquence, D/G (sens opposé au bâton tenu par le magicien) puis G/D puis à la troisième séquence G/D puis H; à la quatrième séquence, G/D puis H; à la cinquième séquence B et H puis arrivé au niveau du mage F; et enfin F à la sixième séquence.

(JOUANDEAU Alexandre).

● **PONT:** Quand les tentacules s'approchent de vous, appuyez sur FIRE, au moment où DIRK remet son épée dans le fourreau, appuyez vers le haut pour remonter.

**SALLE AVEC POTION:** Lorsque DIRK se rapproche de la table avec la bouteille, la porte sur la droite s'éclaire, à ce moment, mettez à droite votre Joystick.

**SALLE AVEC TENTACULES:** Quand DIRK rentre, une tentacule l'attaque, à ce moment, appuyez sur FIRE. Lorsque les armes au fond clignotent, mettez le Joystick en haut à 2 reprises. DIRK sautera à l'avant. Il devrait y avoir une porte soit à gauche, soit à droite. Lorsque DIRK a effectué la moitié de son saut, mettez 2 fois le Joystick vers la porte. Quand DIRK va vers la porte, bougez le Joystick 2 fois vers le bas. DIRK sautera vers un tabouret, mettez alors la manette 2 fois vers le haut pour terminer le tableau.

**CAVERNE AVEC CHAUVES-SOURIS:** Dans ce tableau, commencez soit à gauche, soit à droite avec DIRK qui descend l'escalier. Lorsque il arrive à la crevasse, un escalier clignotera sur la partie opposée. Mettez alors le Joystick en direction de l'escalier.

**CHAUDRON:** Appuyez sur FIRE lorsque la boule est reprise en premier plan.

**FLEUVE:** Lorsque DIRK baisse sa rame vers la zone libre du tourbillon (droite ou gauche), bougez la manette vers cet espace. Dans la seconde partie, bougez immédiatement vers le trou (droite ou gauche), puis en haut. Quand la scène change, bougez encore vers le haut.

**BOULES:** Une fois passé la plus petite boule, mettez le joystick vers le bas.

**CHEVALIER:** Si le chevalier tient son épée à droite, les mouvements sont: gauche-droite-haut-gauche-droite-gauche et Fire: Si il tient son épée vers la gauche les mouvements sont: droite-gauche-haut-droite-gauche-droite-gauche et Fire.

**SALLE AVEC LIT:** Bougez vers la porte, puis bougez vers le haut.

**SALLE DU DRAGON:** Bougez vers les objets qui tombent, (gauche ou droite). Juste après, lorsque le Dragon est repris en premier plan, bougez vers l'espace libre (gauche ou droite), puis bougez vers le bas, quand la deuxième pile d'objets tombe. Quand la princesse a terminé de parler appuyez sur Fire. Lorsque le Dragon ouvre ses mains, bougez vers l'espace libre (gauche ou droite), quand il va donner un coup de queue, bougez vers le bas. Après 3 fois le jeu reprend le Dragon, appuyez alors sur Fire et vous aurez la chance de voir crever ce salaud de Dragon.

(Hermès BELLAZZI).

● Dans la toute la première partie, attendez que DIRK commence à courir sur le pont et pressez :

"ESC", 'L', 'N', 'R', '7', et '2'.

Lorsque l'écran fera un flash, vous serez en 'CHEAT MODE' et le jeu devient dix fois plus dur!!! Non je déconne.

(De MANNET)

● **Le pont:**

Il est impossible de traverser le pont sans tomber à travers. Une fois que vous serez tombé, attendez que les tentacules vous recouvrent et appuyez sur fire pour vous servir de l'épée (ne vous inquiétez pas, si c'est lent, c'est normal). Ça rate toujours mais juste avant qu'il ne vous ait une seconde fois, tapez le joystick et vous devriez réussir à escalader, à traverser à travers le trou et courir jusqu'à l'entrée du château.

**La chambre de la potion:**

C'est très simple, soyez prêt à pousser le joystick à droite lorsque la porte s'éclaire.

**Le rebord branlant:**

Dès que la dalle s'éclaire, appuyez soit à gauche soit à droite selon la direction vers laquelle vous marchez.

● Tu charges le jeu et quand tu vois l'image du château avec son titre, tu tapes sur les touches suivantes en les maintenant toutes appuyées en même temps ; ensuite tu appuies sur ton joystick.

ESC

R

+= sur azerty ou =/ sur qwerty

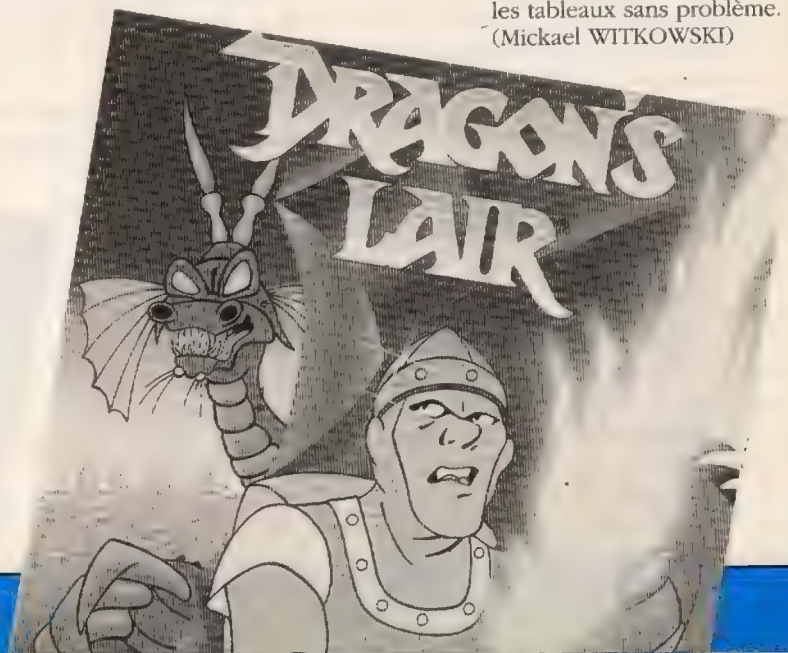
L

N

7

Maintenant, tu peux voir tous les tableaux sans problème.

(Mickael WITKOWSKI)





## DRAGON'S LAIR

Essayez d'exécuter chaque commande juste un court instant avant que Dirk n'ait terminé la dernière.

### Disk un

Drawbridge(s): sortez l'épée dès que les tentacules sortent et vous approchent. Dès qu'elles s'éloignent, poussez rapidement vers le haut pour sortir du trou.

Chambre: poussez à droite immédiatement après que les portes flashent, ceci dès que le signal «drink me» flashe.

### Disk deux

Cave: si vous êtes entré par la droite, allez à gauche, droite, gauche dès que les marches flashent. Allez dans la direction opposée si vous entrez du côté gauche.

Chambre: exécutez les mouvements suivants dès que les tentacules descendent: si la porte est du côté intérieur droit: fire, haut, droite, bas, gauche, haut. Si la porte se trouve du côté intérieur gauche: fire, haut, gauche, bas, droite, haut.

### Disk trois

Chambre du chaudron: en même temps que Dirk ramasse une bouteille, un monstre l'assièlera et le décor changera. Enfoncez alors le bouton fire pour tuer la créature.

«Whirlpools et rapids»: déplacez-vous simplement de gauche à droite pour éviter les tourbillons. Si le tourbillon était à gauche, Dirk finira dans les rapides sur la gauche, et vice versa. Allez à gauche, en haut pour entrer dans le tableau suivant, l'inverse si vous entrez par la droite.

### Disk quatre

Chevalier: Epée dans la main droite: droite, gauche, haut, gauche, droite, gauche, droite.

Epée dans la main gauche: gauche, droite, haut, droite, gauche, droite, gauche. Dès qu'une ouverture sur le chevalier apparaît, pressez fire. Entrez juste avant que Dirk s'affaisse sur le sol.

Balles: vers le bas lorsque la petite balle passe. Répétez ceci pour les six.

### Disk cinq

Chambre: continuez simplement d'appuyer en haut.

Repaire: les objets se déplaçant sont sur la droite: droite, gauche, bas.

S'ils sont à gauche: gauche, droite, bas.

Ecran suivant: bas pour attraper les objets.

Continuer d'enfoncer le fire lorsque la princesse dit «use the magic sword».

### Disk six

La bataille finale: allez en bas pour éviter la poigne de «singe». Et dirigez-vous en direction de sa tête. Une fois que Dirk a l'épée magique, poussez vers le bas. Faites ceci trois fois avant d'enfoncer le fire, dès que le décor change, pour tuer le dragon maléfique.

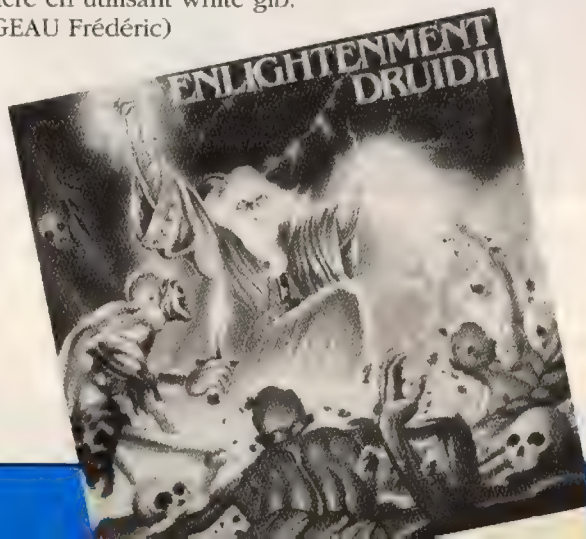
Vous avez sauvé la princesse.

## DRUID II

L'aventure commence dans les ruines: vous devez ramasser les clefs et surtout un Deathland ensuite sortez à l'ouest, dans le désert il faut ramasser deux sorts: armour et invisibility. Allez vers la sortie nord où vous attend le prince démon et détruisez-le en utilisant Deathland. Reprenez l'autre Deathland qui se trouve dans ce niveau avant de sortir à l'est. Dans le monde du feu prenez les deux résurrections. Utilisez-les tout de suite, comme ça si le druide vient à mourir il renaîtra pour reprendre sa quête, ensuite allez combattre le prince démon avec Deathland et une fois qu'il est mort prenez la white gib. Repartez dans le désert et reprenez la sortie nord dans le monde des rochers vous devez prendre le great light puis allez au nord. Les cavernes sont plongées dans l'obscurité, utilisez create light. Ensuite prenez le horn, sortez par le nord. Vous voilà revenu à votre point de départ. Dans les ruines, sortez à l'est, dans le marais vous pouvez trouver des krakons qui vous protègent dans ce dangereux secteur, sortez au nord. A l'est du monde de l'eau se trouve une jetée, c'est là que le passeur viendra vous prendre pour vous emmener dans le château. Pour le faire venir il faut utiliser le horn mais ne le faites pas tout de suite car vous n'avez pas encore le coin pour le payer. Sortez au nord, le monde des champignons est particulièrement dangereux. Si un champignon empoisonné vous touche il faut trouver très vite l'antidote, sortez à l'ouest dans les neiges: vous combattrez le prince démon qui vous attend sur le pont au nord puis les statues vivantes. Vous prenez le coin et vous revenez au monde de l'eau pour appeler le passeur. Vous voilà enfin dans le repaire d'Arcamentor. Cherchez le Re-

surrection. Faites attention, certains endroits du sol sont piégés et aspirent votre énergie. Utilisez le Resurrection tout de suite. Ensuite allez au nord pour emprunter l'escalier qui mène au premier étage mais attention au prince des ténèbres qui vous guette. Au premier étage de rudes combats vous attendent contre les statues et un prince démon. Un Deathland est indispensable. Montez les escaliers au nord en haut du château, vous devez trouver un téléporteur et un Resurrection. La sortie est à l'est. Vous voilà dans un labyrinthe qui n'a pas de sortie. Allez sur le symbole magique qui se trouve au milieu de la pièce et utilisez le téléporteur. Vous voilà au bout de votre quête mais toutes sortes de créatures vous attaquent et c'est le duel final contre Arcamentor: vous pouvez le vaincre en utilisant white gib.

(JAGEAU Frédéric)





# DRAKKHEN

● Dans l'entrée, vérifiez que tous vos guerriers sont tous équipés (armes et vêtements). Le symbole à actionner est celui situé entre les deux ports. Envoyez votre magicien à gauche jusqu'à la salle du fond. Il fera connaissance avec le vieux sage qui lui donnera un message. Un conseil, prenez des notes, les messages seront nombreux. Repositionnez le dans la salle intermédiaire prenez les torches, elles vous serviront dehors et préparez le sort d'invisibilité. Revenez aux trois autres. Envoyez le guerrier reconnaître la pièce en face à gauche. En entrant dans cette salle, passez à travers la tapisserie murale et récupérez les armes et la fiole. Retournez avec les autres et armez-les de nouveau. Entrez dans la salle de droite. Préparez vous à vous battre avec deux lézards avant de pouvoir tout récupérer. Ensuite, rassemblez, toute l'équipe. Elle sera renforcée par les armes et les boucliers. Sachez qu'à chaque fois que vous détruisez un ennemi, il est susceptible de vous laisser quelque chose. Ouvrez votre sac systématiquement après chaque combat. Pour en finir avec le rez de chaussée, envoyez votre guerrier dans les différents pièces se trouvant sur la gauche. Ne présélectionnez pas l'icone combat. Vous risquez rien jusqu'au serpent qui explosera après deux coups d'épée. Ramassez tout ce que vous trouvez (clef surtout) et écoutez attentivement tous les messages. Revenez rejoindre les autres. Les choses sérieuses commencent. Sachez que d'une façon aléatoire, vous êtes confrontés à des ennemis divers et n'importe où. En montant les escaliers, vous tombez, nez à nez, avec un lézard. Il ne vous ennuyera pas longtemps. A gauche, par contre, il y a un garde féroce. Préparez votre équipe au combat en préparant les

sorts qui guerrirent et redonnent des points de vie. Vous en aurez besoin. Faites rentrer un personnage dans cette pièce et ressortez. Il vaut mieux se battre dans la pièce où vous vous trouvez, le manque de mobilier vous avantagera. Réglez son compte à ce gros lézard et poursuivez votre chemin. N'oubliez pas le grimoire sur la table et entrez dans la pièce suivante. Il y a une clef (point rouge) à droite du lit. N'essayez pas la porte en face de vous, elle est vorace. Descendez et entrez dans la chambre du prince. Il ne faut pas sélectionner l'icone combat. En entrant, il va vous menacer. Quand il en aura terminé, questionner le, il vous mettra un marché en main. A droite, il y a une salle avec une clef, a vous de décider si elle est utile... Ressortez et l'histoire continue...

QUELQUES CONSEILS : Ne retournez pas dans la salle du vieux sage, vous y serez accueillis par de grosses araignées. Lors des combats en équipe, n'hésitez pas à jongler avec les sorts qui redonnent des points de vie. Il faut répartir équitablement les points de protection. Le magicien est fragile. Temporez, dans certaines salles où vous êtes certains de ne pas être ennuyé, laissez votre équipe se reposer. Prenez les torches, elles vous serviront à l'extérieur, si vous êtes pris par la suite (c'est à éviter). Le guerrier et l'éclaireur sont souvent très efficaces en combat singulier. Sortez et sauvegardez, si vos guerriers sont fatigués, vous pouvez attendre au pied du château qu'ils se refassent une santé, vous ne craignez rien. Le château de la princesse est à l'Est. C'est généralement où le soleil se lève...

ST

AMIGA

● Insérez la disquette DRAKKHEN 2; entrez le code **31415927** suivi de **SUPERVISOR** avant de mettre le nom de votre personnage, vous créez ainsi une disquette caractères dont les personnages auront certaines caractéristiques dépassant le 18 fatidique. Ensuite lorsque vous commencez le jeu avec vos nouveaux personnages, "cliquez" dans la fenêtre grise au centre de l'écran (bouton droit de la souris), apparaît alors une liste sous forme de tableau, sélectionnez (bouton gauche) un monstre dans les deux colonnes à droite, il ne vous reste plus qu'à le tuez, en recommençant ainsi l'opération vous montez de niveau très rapidement ce qui vous permet de "tenir la route" par la suite. Bien sûr, si un de vos personnages meurt, appuyez sur F10 pour le ressusciter. Après cette étape, embêtante c'est vrai, allez dans le 1er château que vous voyez, si vous n'avez pas bougé. Sinon, il s'agit du château du prince Hordtkhen, DO au niveau de la liste, colonne gauche. Entrez dedans (si le requin vous en empêche, lancez un sort invisibilité et entrez), cliquez sur le 2ème triangle à gauche pour désactiver les barrières (grâce à l'icone main+bouton) prenez l'entrée du centre, puis allez à gauche puis dirigez-vous vers la porte "devant" vous. Avec un seul personnage pénétrez invisible dans cette pièce et parlez au prince Hordtkhen (icone?), il vous donnera une mission (allez prévenir sa soeur...). Dès lors, maintenant que vous êtes sur des rails tout devrait vous être indiqué. Bon courage. Petit tuyau de plus: si vous manquez de clés sélectionnez "lio" dans la liste (au-dessus du centaure "cen"). Lorsque vous le tuez, vous aurez généralement une clé. -avec disquette Drakkhen 2 sélectionner le sexe puis tapez 31415927 suivi de SUPERVISOR puis le nom, cela donne de meilleurs résultats. -F1 à F4 = sélection du personnage leader du groupe (case rouge) -Pavé numérique = Icones d'action

-Return, puis touches du curseur = déplacement du groupe  
-Bouton droit sur personnage=caractéristiques\pause  
-En mode sorts, bouton droit lance le sort à l'entrée du clic  
-Bouton gauche sur personnage=sélection personnage  
-JAUGE ROUGE = points de vie  
-JAUGE ORANGE = protection  
-JAUGE BLEUE = points de magie  
-Bouton droit:  
-sur épée, pour lancer des sorts(sélection du sort avec le bouton gauche)  
-sur sorts pour utiliser une arme.

TOUCHE	SORTS
H	SOIN SUR PERSONNAGE
C	SOIN SUR GROUPE (POISON PAR EX)
1	BOUCLIER DE FEU
I	INVISIBILITE
2	?
L	LUMIERE
B	?
S	CHAMP MAGIQUE DE PROTECTION
U	OUVERTURE DE PORTE
8	?
J	?
3	?
V	FERMETURE DE PORTE
4	PARALYSIE
T	TELEPORTATION
7	BOULE DE FEU FORTE
5	?
6	?
FIOLE	SOIN POISON

(BONHOMME Christophe).





## EMMANUELLE AMIGA

● Voici la méthode pour trouver les trois statuettes :

### RIO :

Dès le début du jeu

- cliquer sur un des bateaux en bas à droite de l'écran,
- vue de la plage : cliquer sur le bateau,
- répondre au moustachu : "Non! Je cherche l'aventure". Il remet une fiole d'aphrodisiaque,
- cliquer sur le dernier bâtiment avant le Pain de sucre (le casino),
- acheter un cigare à la vendeuse en cliquant sur son panier et le placer dans la bouche du moustachu à la table de la roulette,
- suivre le moustachu (juste cliquer). Il donne la première statuette,
- à l'hôtel : monter avec l'ascenseur jusqu'à la terrasse, s'il y a un hélicoptère, cliquer sur le pilote qui vous emmène à Igacu ; sinon, aller à l'aéroport et acheter un billet d'avion pour Igacu.

### IGACU :

- demander au portier d'aller aux chutes,
- cliquer sur la falaise au second plan : le personnage plonge et cherche la seconde statuette,
- aller à l'aéroport et acheter un billet d'avion pour Manaus.

### MANAUS :

- demander au portier d'aller à l'opéra (le payer si nécessaire),
  - si l'opéra est fermé et lorsque vous êtes dedans cliquer sur le rideau : vous avez la troisième statuette.
- (Philippe GOY)

● Aller au bateau à la plage et dites à l'homme que vous cherchez l'aventure, il vous donnera un collier. Allez ensuite au casino, acheter un cigare et le mettre sur la bouche de l'homme près de la roulette, en échange du colier, il vous donnera une statuette. Pour avoir une 2ème statuette aller à l'opéra de Mamans quand il est ouvert. Pour avoir la 3ème statuette, il faut aller aux cascades de Igacu, vous plongerez dans l'eau et récupérerez celle-ci. Et enfin essayer de trouver Emmanuelle dans les différentes villes. (Mehdi SPAETER)

## EMPIRE STRIKES BACK

Pour avoir les vies infinies, chargez le début de la cassette en tapant LOAD "", puis une fois que le curseur apparaît, tapez ces lignes suivies d'un RUN.

```
1 REM Vies infinies de Patrick FUNARO
2 REM pour EMPIRE STRIKES BACK
3 REM Version Amstrad Cassette
72 FOR I=&100 TO &10F
74 READ A:POKE I,A
76 NEXT I
78 CALL &100
400 DATA 33,9,1,34,153,133,195,93,133
410 DATA 175,50,246,7,195,0,128
```

CPC

C64

● Si vous maintenez enfoncés la barre d'espace, B, N, M, K et L vous aurez de l'énergie infinie.

AMIGA

● Tiens le bouton HELP enfoncé en tapant XIFARGROT-KEV, relâche le et admire les mots :

'Cheat Mode'  
qui apparaîtront sur ton écran. Maintenant, si tu enfonces n'importe quel bouton entre 1 et - , tu enclencheras les messages suivants :

1 : I want that ship and not excuses (je veux ce vaisseau et non pas des excuses).  
2 : Oh, thank godness we are coming out of the Asteroid field

(merci seigneur de nous avoir évité cette pluie d'astéroïdes).

3 : Oehrrrrh (arghhh).

4 : You are beaten (vous êtes battu)

5 : We must fight the imperial walkers (nous devons combattre les mastodontes des neiges).

6 : I am not sure what C3PO is saying (je ne suis pas sûr de ce que dit C3PO).



# ELIMINATOR

REM Vies infinies pour ELIMINATOR

```
B=0:DIM D%(256):A$="":I=0
WHILE A$<>"JOY":READ A$:D%(I)=VAL("&h"+A$):B=B+D%(I):I=I+1:WEND
IF B<>1137107& THEN PRINT "ERREUR DE DATAS":END
D%(77)=&H6006
ADD=VARPTR(D%(0)):CALL ADD
PRINT "INSEREZ LA DISQUETTE ET FAITE UN RESET"
DATA 48E7,FFFE,41FA,18,43F9,7,C000,303C,D4,12D8,51C8,FFFC,4EF9,7,
DATA C000,2C79,0,4,41FA,20,2D48,2E,41EE,22,7016,4281,D258,51C8
DATA FFFC,4641,3D41,52,4CDF,7FFF,4E75,48E7,82,2C79,0,4,42AE,2E
DATA 41FA,12,216E,FE3A,2,2D48,FE3A,4CDF,4100,4E75,4EB9,544F,4E49,CA9
DATA 0,400,2C,6618,2D7A,FFFF,FE3A,33FC,4EF9,1,43BE,23FC,7,C074
DATA 1,43C0,4E75,C92,41F9,0,664E,33FC,6004,0,413A,33FC,4E71,0
DATA 4166,23FC,23FC,5,0,4A4E,23FC,0,2,0,4A52,23FC,212E,4E71
DATA 0,4A56,33FC,6006,0,434E,33FC,6002,0,AC18,33FC,6000,0,4772
DATA 33FC,600C,0,3DD2,33FC,83F0,DF,F096,4ED2,JOY,74,79,89
```

AMIGA

# EYE OF HORUS

ST

● Pour avoir de l'énergie infinie, rechercher avec un éditeur de secteur les octets : 9979 0001 FDFA 13FC 0002 0001 et les remplacer par : 4E71 4E71 4E71.  
 Pour avoir des vies infinies, rechercher : 5379 0001 FE18 6A00 00AA 33FC 0003 et les remplacer par : 4E71 4E71 4E71 6000 et rechercher aussi : 33FC 0007 0001 FDFA 6000 0094 et remplacer les par : 4E71 4E71 4E71 4E71.  
 (OMD)

# ELEVATOR ACTION

● Pour avoir les vies infinies:  
 POKE 50911,234  
 POKE 50912,234  
 POKE 50913,234  
 POKE 50914,234  
 POKE 50915,234  
 SYS 53200  
 ● Surprise : POKE &146B,0

C64

CPC

● Vies infinies  
 POKE 46908,165  
 (Michel MONFORT)

C64

● Pour avoir des vies infinies, il suffit de prendre un éditeur de secteur et d'éditer "ELIMINATOR.JMP". Chercher 33FC0003 et le remplacer par : 33FC00FF

ST

● Sur l'écran de menu, maintenir la touche HELP puis frapper pour les différents niveaux: AMEOBA, BLOOOP, CHEEKI, DOINOK, ENIGMA, FLIPME, GEEGEE, HANDLE, ICICLE, JAMMIN, KIKONG, LAPDOG et MIKADO pour le dernier niveau.  
 (André REYNETTE)

```
10 REM Invulnérabilité et Energie infinie
20 REM Pour ELIMINATOR
30 PRINT CHR$(147)
40 FOR I=36864 TO 36920
50 READ C:A=C-10:POKE I,A
60 B=B+A:NEXT I
70 IF B=6215 THEN GOTO 90
80 PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
90 POKE 36898,44:POKE 36912,44
100 POKE 816,0:POKE 817,144
110 POKE 2050,0:LOAD
120 DATA 42,175,254,42,175,254,179
130 DATA 29,151,73,122,179,154,151
140 DATA 74,122,86,10,122,179,42,151
150 DATA 35,19,179,154,151,36,19,86
160 DATA 23,18,179,175,151,196,136
170 DATA 151,160,28,151,185,136
180 DATA 151,245,140,179,106,151
190 DATA 161,136,86,23,18,78,93
```

C64

# ENDURO RACER

```
10 ' ENDURO RACER AMSTRAD K7
20 ' TEMPS INFINI de Patrick FUNARO
30 ' JOYSTICK HEBDO
40 FOR I=100 TO 129
50 READ JS:J=VAL("&"+JS):POKE I,J:NEXT
60 MEMORY &2000:LOAD""
70 POKE &A000,PEEK(&BC0E):POKE &A001,PEEK(&BC0F)
80 POKE &A002,PEEK(&BC10)
90 POKE &BC0E,&C3:POKE &BC0F,0:POKE &BC10,1
100 CALL &4005
110 DATA E1,E5,6F,7C,FE,AC,7D,C2,00,A0,3A,00,A0,32,0E,BC
120 DATA 2A,01,A0,22,0F,BC,3E,C3,32,EF,AC,21,24,01,22,F0
130 DATA AC,C3,0E,BC,3E,B7,32,5C,65,C9
```

CPC

```
1 REM Temps infini sur ENDURO RACER
10 SYS 65371:FOR I=53203 TO 53255:READ A:B=B+A:POKE I,A
20 NEXT:POKE 53244,0:POKE 53249,165:SYS 53214
30 DATA 169,49,141,159,2,169,234,141,160,2,96,169,211
40 DATA 141,40,3,169,207,141,41,3,32,4,247,32,108,245
50 DATA 169,251,141,233,2,169,207,141,234,2,76,81,3,169
60 DATA 16,141,118,48,169,198,141,183,40,76,251,207
```

C64

```
10 'Temps infini sur ENDURO RACER version Disk
20 DATA 0E,07,CD,0F,B9,01,7E,FA,3E,01,ED,79,21,00,40,06
30 DATA 02,CD,22,07,CD,00,40,21,00,08,06,0A,CD,22,07,C3
40 DATA 18,B9,C5,3A,6E,07,57,1E,00,CD,45,C0,01,7E,FB,3E
50 DATA 46,CD,5C,C9,AF,CD,5C,C9,3A,6E,07,CD,5C,C9,AF,CD
60 DATA 5C,C9,AF,CD,5C,C9,3E,05,CD,5C,C9,AF,CD,5C,C9,3E
70 DATA 11,CD,5C,C9,F3,3E,FF,CD,5C,C9,CD,E5,C6,FB,01,7E
80 DATA FB,CD,1C,C9,E5,21,6E,07,34,E1,C1,10,B5,C9,04
90 MODE 1:BORDER 0:INK 0,0:MEMORY &6FF:FOR I=&700 TO &76E:READ A$
100 Z=VAL("&"+A$):S=S+Z:POKE I,Z:NEXT
110 IF S<>13025 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
120 CALL &700:POKE 25946,618:CALL &4000
```

CPC

Pour avoir du temps infini, charger le jeu, à l'affiche du Nombre de joueurs, initialisé +BASIC 512 (ou 128) puis taper:

THOMSON

NEW

```
1 'Temps infinis sur ENDURO RACER de Benoît EHL
10 FOR I=1 TO 8:READ A$:POKE VAL("&H"+A$),A$:NEXT:EXEC&H7:DO
20 DATA 8E90,8F14,8F2C,8F36,8F80,8F98,8FA2,8FDB
```

ST

● Dès que le chronomètre se déclenche il te suffit de taper le mot : 'CHEAT'  
 Et maintenant à chaque fois que tu appuies sur :  
 -'T' tu auras 10 sec. de plus.  
 -'F' tu iras à 210 km/h.  
 -'S' l'arrivée s'installe devant toi.

C64

● Pour avoir des vies infinies:  
 POKE 10423,234:  
 POKE 10424,234:  
 POKE 10431,234:  
 POKE 10432,234  
 (Bruno ANGERAND).

● Pour avoir le temps infini:  
 POKE 43542,0  
 POKE 43643,0

SPECTRUM

● Pour avoir du temps infini:  
 POKE &665C,&B7

CPC

● Pour avoir le temps infini :  
 POKE 42143,0  
 POKE 42144,0



# EXOLON

```

05 REM 255 vies pour EXOLON version DK
06 REM De Franck FAYON
10 MEMORY &8FFF
20 FOR I=1 TO 152
30 READ A$:POKE &8FFF+I,VAL("&"+A$)
40 NEXT
50 INPUT "Nb de vies (0-255)";nbre:POKE &9062,nbre
60 SAVE"EXOLON.HLP",B,&9000,&40
70 END
100 DATA 0E,07,11,40,00,21,FF,B0
110 DATA CD,CE,BC,CD,FF,BB,06,0F
120 DATA C5,78,01,00,00,CD,32,BC
130 DATA C1,10,F5,06,09,21,A9,00
140 DATA 11,00,90,CD,77,BC,21,00
150 DATA C0,CD,83,BC,CD,7A,BC,06
160 DATA 09,21,B2,00,11,00,90,CD
170 DATA 77,BC,21,00,01,CD,83,BC
180 DATA CD,7A,BC,F3,01,8C,7F,ED
190 DATA 49,21,00,C0,11,00,6F,01
200 DATA 00,40,ED,B0,21,00,C0,11
210 DATA 01,C0,01,FF,3F,36,00,ED
220 DATA B0,3E,1E,32,2B,01,C3,00
230 DATA 01,5E,45,58,4F,31,2E,42
240 DATA 49,4E,5E,45,58,4F,32,2E
250 DATA 42,49,4E,00,00,00,00,00
260 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
270 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
280 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
    
```

CPC

```

10 REM Vies infinies pour EXOLON
20 FOR I=296 TO 331:READ C
30 A=C-5:POKE I,A:B=B+A:NEXT
40 IF B<>3344 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
50 POKE 816,40:POKE 817,1:POKE 2050,8:LOAD
60 DATA 37,170,249,243,216,8,101
70 DATA 54,6,174,49,146,8
80 DATA 34,146,232,34,146,23
90 DATA 27,174,101,146,115,51
100 DATA 174,41,146,52,13,113
110 DATA 52,5,75,91,72
    
```

C64

● Pour avoir les vies, tirs, bombes infinies, prendre un éditeur de secteurs et changer:

1504 changer 0063

150C changer 0009

1515 changer 0005

Par 7FFF

(Pierre BERTHOMME)

ST

● Pour être invulnérable, il suffit d'appuyer sur les touches 'ZERTYUIO'

(Frédéric PERSONNAZ)

● Pour avoir:

Les tirs infinies: POKE 33646,0

Les grenades infinies: POKE 37456,201

Invulnérabilité totale: POKE 40115,201

Vies infinies: POKE 40221,201

● Pour avoir des vies infinies sur EXOLON il te suffit de choisir la redefinition des touches et de taper le mot ZORBA.

● Vies infinies:

POKE 7427,205

Execution :

SYS 2061

SPECTRUM

C64

CPC

1 'Vies et munitions infinies sur EXOLON version Cassette

10 MODE 1:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,6:INK 2,18:INK 3,26:B=0:MEMORY &3FFF

20 LOAD"!LOADER",&4000:FOR I=&BE80 TO &BE98:READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT

30 IF B=1790 THEN CALL &BE80 ELSE PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END

40 DATA 33,137,190,34,83,65,195,0,64,175,50,89

50 DATA 17,50,122,31,50,37,42,50,37,43,195,0,1

# EAGLE'S RIDER

CPC

● 1° ALLER TORIUS  
2° CONTACTER FLUMP  
3° ALLER ALCOR  
4° CONTACTER QUANTZ  
5° TAPER RUBIS  
6° CONTACTER TLON  
7° CHOISIR BASE  
8° TAPER CASIOPE  
9° ALLER CASIOPE  
10° CONTACTER OHM  
11° TAPER XZ  
12° CONTACTER PHON  
13° CHOISIR PERSONNE  
14° TAPER KIMMER  
15° CONTACTER PHON  
16° CHOISIR BASE  
17° TAPER CEPHE  
18° ALLER CEPHE

19° CONTACTER KIMMER  
20° TAPER GEIL5  
21° CONTACTER KIRA  
22° CHOISIR PERSONNE  
23° TAPER SAKKOR  
24° CONTACTER KIRA  
25° CHOISIR BASE  
26° TAPER GUM  
27° ALLER GUM  
28° CONTACTER SAKKOR  
29° TAPER GEL5  
30° ALLER TORIUS  
31° CONTACTER ZOMUNK  
32° ALLER ALCOR  
33° CONTACTER GORUM  
34° TAPER PLASMA  
35° CONTACTER RAYM  
36° CHOISIR BASE

37° TAPER ERYX  
38° ALLER ERYX  
39° CONTACTER MIBBAN  
40° ALLER GUM  
41° CONTACTER BATHOON  
42° TAPER TOBOL  
43° ALLER CEPHE  
44° CONTACTER ALHONK  
45° CHOISIR BASE  
46° TAPER CAPELLA  
47° ALLER CAPELLA  
48° CONTACTER KARUMA  
49° TAPER XZW  
50° CONTACTER ESON  
51° CHOISIR BASE  
52° TAPER PEGASE  
53° ALLER TORIUS  
54° CONTACTER EPSIA

55° ALLER ERYX  
56° CONTACTER KSAR  
57° TAPER 50  
58° ALLER CASIOPE  
59° CONTACTER NABIS  
60° TAPER KSAR  
61° ALLER PEGASE  
62° CONTACTER LOBNOR  
63° TAPER CRISTAL  
64° ALLER ERYX  
65° CONTACTER LOGORA  
66° TAPER CRISTAL  
67° ALLER UNICAR  
68° CONTACTER CHAMM  
69° ALLER HALIUM  
70° FIN  
(MIELLOT François).

CPC

# EQUINOX

CPC

1 'Vies infinies sur EQUINOX version Cassette

10 FOR I=&BE80 TO &BEB0:READ A:POKE I,A:NEXT:CALL &BE80

20 DATA 205,55,188,62,1,205,107,188,6,0,17,0,32,205,119

30 DATA 188,235,205,131,188,205,122,188,62,164,50,47,32

40 DATA 62,190,50,48,32,195,0,32,175,50,19,3,50,72,14,50

50 DATA 73,14,195,0,3

● Pour traverser les murs :

POKE &1BAC,0

POKE &1BAD,0

POKE &1BD8,0

POKE &1BD9,0

● Pour pouvoir tirer à gogo :

POKE 49566,0

Pour avoir des vies infinies :

POKE 49538,62

POKE 49539,2

POKE 49540,50

POKE 49541,255

POKE 49542,197

● Pour avoir : Tir infini :

POKE 11157,234 POKE 11158,234

Nombre de vies : POKE 21664,Nb POKE 2900,Nb

CPC

C64

SPECTRUM

● Pour les tirs infinies : POKE &21A0,0

Pour avoir les vies infinies : POKE &2BE9,18

Nombre de vies : POKE 21664,Nb POKE 2900,Nb



Tapez le listing puis sauvegardez le programme basic. Formatez une disquette vierge. Inserez votre disquette puis faites RUN. Ce programme genere un fichier SUPER.CDR sur votre disquette. Pour jouer: 1) Demarrer ELITE normalement. 2) Charger le fichier par l'option Disk puis load commander, name : SUPER vous aurez au moins: 4 missiles, 1 bombe energetique, laser frontal, ecrans lateraux, laser arriere, ordinateur d'apontage, fuel, ECM, 10000 credits

```
' Elite + de J.M.
:
Do
  Read AS
  Exit If AS="***"
  CS=Mki$(Val("&H"+AS))
  BS=BS+CS
Loop
Open "o",#1;"\super.cdr"
Print #1;BS;
Close #1
End
Data fffe,a7b6,f9b2,4eab,f7f1,d2f4,f3f3,5445,efa5,edaa,ebec,e9ff,ffe6,65e4
Data 63ee,e1e1,dfdf,dddd,0dda,d9d9,d7d6,55d6,53d3,d1d0,cfce,cdec,cbca,c9c8
Data c7c6,c5c4,c3c2,c1c0,bfbc,bdbb,b9b8,b7b6,b5b4,b3b2,b1b0,afae,adac
Data abaa,a9a8,a7a6,a5a4,a3a2,a1a0,9f9e,9d9c,9b9a,9998,9796,9594,9392,9190
Data 8f8e,8d8c,8b8a,8988,8786,8584,8382,8180,7f7e,7d7c,7b7a,7978,7574,7372
Data 7175,6f6f,6d6c,6b6a,6928,6775,6541,6362,6160,133f,2b39,5b3f,5958
Data 5756,5554,5350,5150,4f4e,4d4c,4b4a,4948,4746,4544,4342,4140,3f3e,3d3c
Data 3b3a,3938,3736,3534,3332,3130,2f2e,2d2c,2b2a,2928,2726,2524,2322,2120
Data 1f1e,1d1c,1b1a,1918,1716,1514,1312,1110,0f0e,0d0c,0b0a,0908,0706,0504
Data 0302,0100,***
```

ST

CPC

● Coordonnées:  
POKE 9649,X:POKE 9650,Y  
Capacité du cargo = 255 tonnes:  
POKE 9670,255 POKE 9696,255  
Nombre d'ennemis:  
POKE 9699,0-255  
Nombre de missiles:  
POKE 9619,0-255

● Pour collectionner les points de gloire, d'honneur et de status, on doit s'expliquer avec les Thargoides. Malheureusement les extraterrestres ne viennent pas quand on a besoin d'eux. Donc nous allons faire appel à une ruse. Tout d'abord, il ne faut pas s'être servi de l'Hyper-espace. En appuyant sur DEL et sur F en se mettant en hyper-espace, on peut voir une foule de Thargoides. En sortant de l'hyper-espace il faut refaire DEL et F pour éliminer la bande de Thargoides.

Vous pouvez soit sauver ce programme, soit l'utiliser tel quel. Quand vous tapez RUN <RETURN>, si le checksum correct est affiché, chargez le jeu que vous avez sauvegardé sur K7 ou DK. Servez vous de LOAD"nom",1,1 ou LOAD"nom",8,1 où "nom" est le terme qui désigne votre jeu sauvegardé.

POKE 9648,18 vous donne un statut

"clean"

POKE 9664,151 vous donne des lasers militaires frontaux

POKE 9665,15 donne les lasers pulsés arrière

POKE 9666,143 donne des lasers à rayon à gauche

POKE 9667,50 donne des lasers d'ex-

ploitation minière à droite

Les quatres derniers pokes peuvent être permutés pour mettre les armes ou vous le désirez  
POKE 9657,255:POKE 9658,255:POKE 9659,255:POKE 9660,255 <RETURN>

Ces dernières commandes vous donneront le maximum de crédits. Si ensuite, vous essayez d'en gagner encore, vous perdrez tout ce que vous avez.

```
1 REM AUGMENTATION DES CREDITS, DES EQUIPEMENTS ETC.
2 REM POUR ELITE VERSION COMMODORE DK
3 REM De Sylvain MAISONNEUVE
10 T=0:FOR X=8192 TO 2876
15 READ A:POKE X,A
20 T=T+A:NEXT:PRINT T
30 IF T<>10792 THEN PRINT "DATA ERROR"
40 DATA 32,65,32,141,251,37,32,51,32,141,252,37,169,1,162,1
50 DATA 160,1,32,186,255,169,4,162,47,160,32,32,189,255,169,176,133,251,169
60 DATA 133,252,169,251,162,253,160,37,76,216,255,67,77,68,82,162,73,24,138,125
70 DATA 175,37,93,176,37,202,208,247,96,162,73,24,138,134,187,69,187,106,125
80 DATA 176,37,93,176,37,202,208,242,96,255
```

C64

```
1 "Donne tout à l'infini sur ELITE
2 "version Disquette
10 MODE 1:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,24:INK 2,15:INK 3,6
20 WINDOW #1,14,26,12,12:WINDOW #2,14,26,14,14
30 LOAD»common2x»,»C000:OPENOUT»X»:MEMORY &83F:CLOSEOUT
40 LOAD»largeaxx»,»840:LOAD»comonxx»,»1A40
50 POKE &4C56,24:POKE &507F,0:POKE &4F02,0:POKE &382D,0
60 POKE &4C08,0:POKE &4C12,0:POKE &4BFA,0:POKE &3849,0
70 POKE &3866,0:POKE &35CB,0:POKE &7A4F,0:POKE &7AA8,0
80 POKE &896B,0:POKE &8A8F,0:POKE &4902,»21:POKE &4906,&F6
90 POKE &4908,0:POKE &FE78,3:POKE &FE86,&18:POKE &8932,&18
100 POKE &48C3,0:POKE &48CD,0:POKE &2F6A,0:POKE 2F7A,&C9
110 POKE &787C,0:POKE &7B61,0:POKE &1E63,&C3:CALL &1C82
```

CPC

AMIGA

## EDEN BLUES

CPC

```
10 REM Version DK de SEBALD LOIC 1988
15 REM FORCE,VITALITE,VOLONTÉ INFINIS
20 REM VIES INFINIES pour EDEN BLUES
30 FOR I=&BED0 TO &BF1F:READ AS
40 POKE I,VAL("&"+AS):NEXT
50 CALL &BED0
60 DATA 0E,07,21,FF,B0,11,40,00,CD,CE
70 DATA BC,06,0B,21,0C,BF,11,00,D0,CD
80 DATA 77,BC,21,40,00,CD,83,BC,21,5D
90 DATA 8D,36,00,21,97,8F,36,00,21,98
100 DATA 8F,36,00,21,5B,90,36,00,21,87
110 DATA 91,36,00,21,00,70,E5,C3,7A,BC
120 DATA 45,44,45,4E,20,20,20,2E,42,49
130 DATA 4E,00,00,00,00,00,00,00,00,00
140 DATA 00,00,00,00,00
```

## EXPRESS RAIDER SPECTRUM

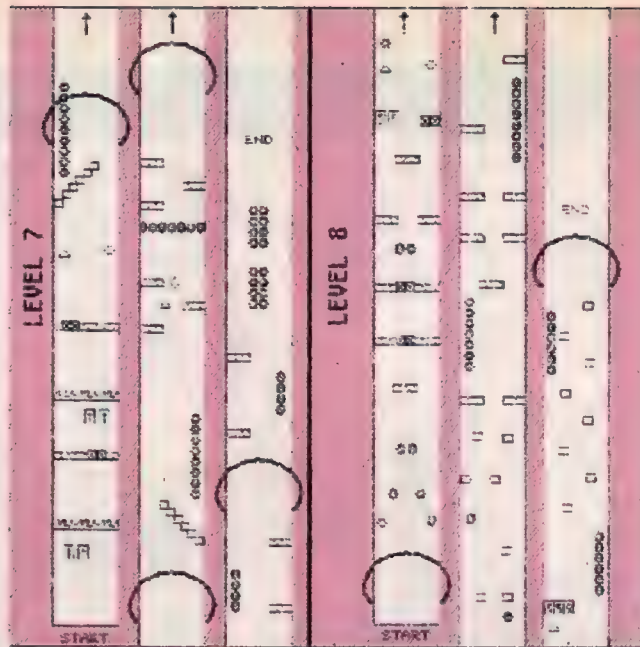
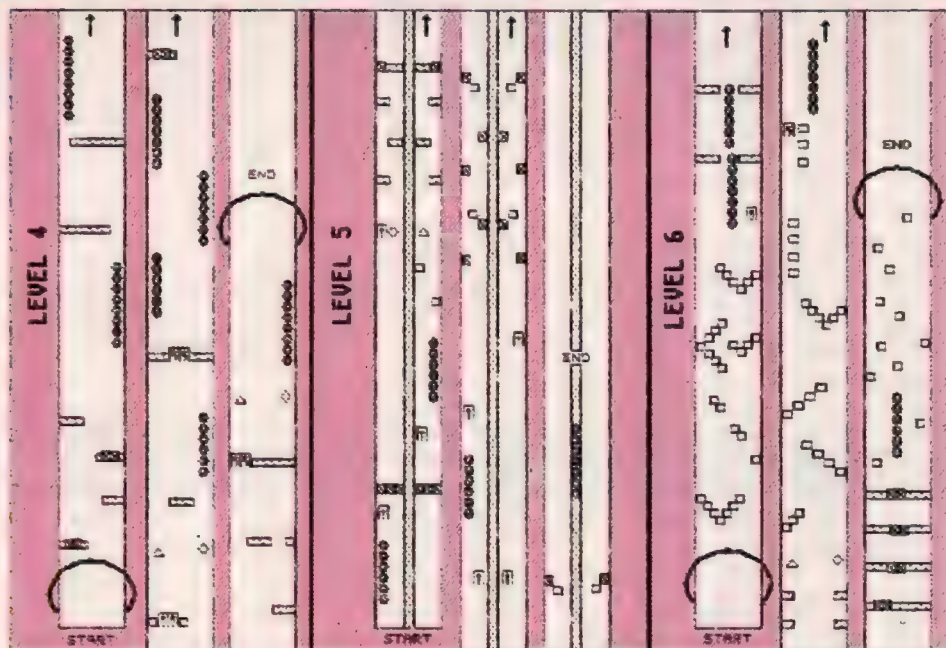
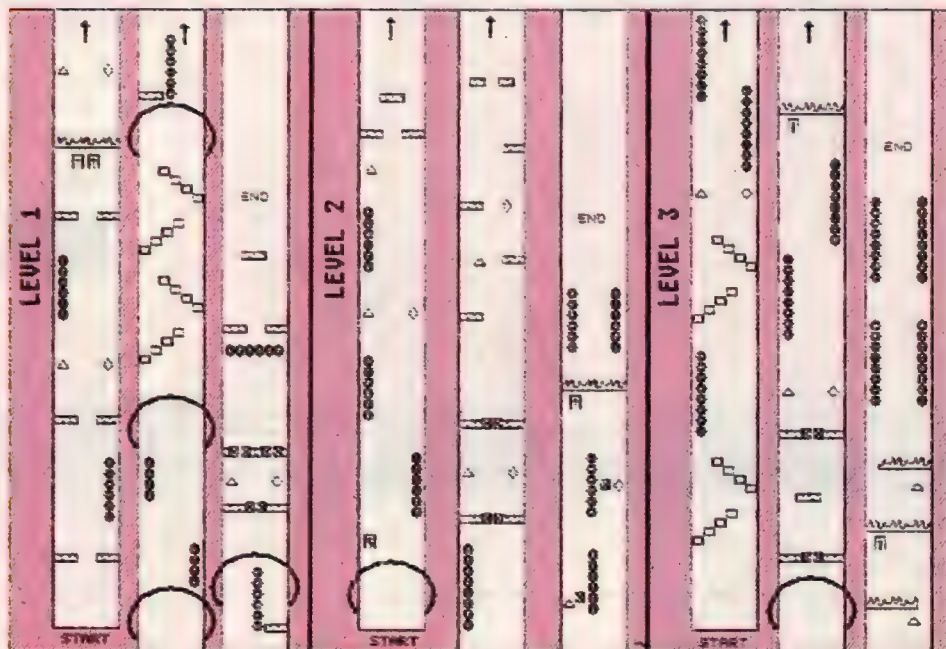
● Lorsque vous perdez une partie et que le message Game Over apparaît, appuyer sur la touche "Break", ainsi, vous pouvez reprendre à l'endroit exact où vous venez de perdre.



# ELIMINATOR



Cédric ROMINGER







## FAIRLIGHT

● Ralentissement de l'affichage des images :

POKE 39419,173

Execution : SYS 20992

C64

CPC

● Vous commencez dans la cour; prenez le parchemin et allez dans la salle du trône; faites coulisser la marche du bas à droite et prenez la première croix tout en faisant attention au démon; ensuite procurez vous la potion 1 en faisant passer plusieurs objets sous l'étagère; revenez dans le couloir après vous être nourri; allez prendre la clef 1 dans la salle des gardes pour pouvoir trouver la potion 2; rendez-vous dans les jardins; prenez la clef 2 et pénétrez dans le donjon principal et tuez les 3 démons tour à tour en posant et en poussant sur eux la croix et la potion; revenez dans la cour et prenez la couronne; partez ensuite dans les souterrains; passez la 1ère passerelle en évitant le démon et allez à la caverne 2; sélectionnez la couronne et passez à travers le mur de droite (passage secret); faites coulisser la tombe et sautez dans la trappe; une fois tombé, prenez le livre de lumière et quittez la pièce; vous vous retrouvez devant les sables mouvants; à l'aide des tonneaux trouvés dans la caverne 1 franchissez les ainsi que la seconde passerelle par la suite; évitez les bulles diaboliques et prenez la seconde croix; maintenant utilisez le parchemin et vous vous retrouverez téléporté dans la cour; retournez au donjon principal; empilez plusieurs objets et sautez vers le plafond en sélectionnant le livre; vous êtes maintenant dans la pièce finale; sélectionnez la croix 2 et utilisez la; prenez la clef sur la table; posez le livre; ressortez par la trappe; sélectionnez la clef et quittez le chateau par la porte de sortie. FIN.

PS: les sabliers servent à immobiliser les ennemis dans une pièce, et n'oubliez pas d'utiliser la croix 2 dans la pièce finale sinon le roi se transforme en démon et la trappe reste bloquée. (Nicolas LUCAS).

## FLINGSTONES

● Pour avoir 255 vies rechercher les octets :  
CD AB BB 3E 03 32 23 83 et les remplacer par :  
CD AB BB 3E FF 32 23 83.  
(Florent GERY)

● Pour avoir les vies infinies:  
POKE 6002,255

CPC

C64

## FEARY TALE ADVENTURE

AMIGA

Ce listing permet de changer les composantes du personnage qui sont les suivantes: la bravoure, la chance, la gentillesse, la vertu et la fortune. Tout d'abord, sauvegardez votre partie en cours de jeu sous une lettre quelconque, chargez ce listing et suivez les instructions. Les valeurs que vous redéfinissez doivent être inférieures ou égales à 255. Redémarrez ensuite le jeu et lancez l'option LOAD pour récupérer votre partie modifiée, le tour est joué. (Nicolas DAMIEN)

```
deb:
SCREEN 1,640,200,2,2
WINDOW 2,"feary tale",(10,10)-(600,170),15,1
WINDOW OUTPUT 2
CLS
PRINT "insérez la disquette contenant la sauvegarde de votre partie "
PRINT "et tapez une touche"
WHILE INKEY$=""
WEND
CLS
PRINT "indiquez le chemin et la lettre de la sauvegarde entre A et H "
PRINT "sans le suffixe .FEARY"
PRINT "exemple: directory:tiroir/lettre"
INPUT "le chemin et la lettre SVP ";nom$
OPEN nom$+".faery" FOR INPUT AS# 1
f$=INPUT (LOF(1),1)
x=LEN (f$)
deb$= MID$ (f$,1,31)
sui$= MID$ (f$,39,68)
fin$= MID$ (f$,109,x-108)
prog:
PRINT:PRINT "indiquez les valeurs pour chaque catégorie"
PRINT "elles doivent plus petites ou égales à 255":PRINT
INPUT "bravoure ";brv
INPUT "chance ";lck
INPUT "gentillesse ";knd
INPUT "fortune ";wlth
INPUT "vertu ";vir
nb$= chr$ (brv)+chr$ (0)+chr$ (lck)+chr$ (0)+chr$ (knd)+chr$ (0)+chr$ (wlth)
nb2$=chr$ (0)+chr$ (vir)
f$=deb$+nb$+sui$+nb$+fin$
CLOSE#1
WINDOW CLOSE 2
SCREEN CLOSE 1
fin:
```



## FER & FLAMME

CPC

● Lors de la création d'une équipe, mettez 1 en force à votre personnage (quel que soit sa classe) puis continuez comme habituellement. Lors du jeu, il vous suffira de faire dormir chaque personnage environ 20 minutes, pour que leurs forces se retrouvent à 20.

```
1 'Création de personnages extraordinaires
2 'sur FER & FLAMME version Disquette
3 'de Romain TORTORICI
10 A$(1)="connan20202020011000060000G1005561"
20 A$(2)="thorin202020200110000600000000N1005561"
30 A$(3)="questor2020202001100006000000000EN1005561h"
40 A$(4)="ghor202020200110000600000000V1005561"
50 A$(5)="merlin202020200110000600000000M1005561u"
60 OPENOUT"GROUPE":FOR I=1 TO 5:WRITE=9,A$(I):NEXT I:CLOSEOUT
```

## FALCON

AMIGA

● Lorsque vous combattez en étant colonel, vous pouvez vous ravitailler en AIM-9LS et remplir votre canon vulcain en appuyant sur les touches "CTRL" et "X" simultanément. Vous possédez maintenant 8 AIM-LS9 et 500 cartouches pour le canon.

## FLIGHT SIMULATOR II

ST

● Looping avec le cessna, c'est possible!!! Avec de l'altitude, piquer pour bloquer le compteur, tirer à fond sur le manche, quand la vitesse arrive à zéro, sortir de suite les volets tout en gardant le manche tiré, voilà, c'est fait! Pour le looping inversé, il faut être très haut, les gaz à fond, piquer en poussant la souris, l'avion ne semble pas vouloir remonter à l'envers, insister, il vibre, alors là, vous tirez la souris comme pour redresser et le looping est inversé! Car les commandes de la souris pour monter ou descendre se sont inversées, étonnant non!!! (Alexandre BLACHERE)

AMIGA

## FERNANDEZ MUST DIE

● Pour avoir des vies infinies, il vous suffit d'entrer en mode 'PAUSE' et de taper 'SPINYNORMAN'.

● En appuyant sur CTRL, on obtient un plan complet de la base. (les traits rouges représentent les bases à détruire). Pour abandonner la jeep, remuer la manette à droite et à gauche. (Pierre GUILLOT)

● Pour avoir des vies infinies avec un éditeur de secteur editer le fichier .PRG et à l'adresse \$150 changer \$6600 \$00F0 par \$4E71 \$4E71.

(Sébastien GROSBOIS)

ST

● Pour avoir 255 vies, il faut un éditeur de lecteur, euh! un éditeur de secteur et rechercher la chaîne hexadécimale suivante : 14 22 F4 55 3E 05 32 F6 et les remplacer par : 14 22 F4 55 3E FF 32 F6. Et rechercher aussi 14 22 EA 55 3E 05 32 EC et les remplacer par : 14 22 EA 55 3E FF 32 EC. (Diégo PRADOS).

```
10 REM Vies infinies sur FERNANDEZ MUST DIE Amstrad Disquette de Stéphane LONGEARD
20 MODE 1:READ a$:WHILE a$<>"OK":z=VAL("&"a$):POKE &A000+i,z:s=s+z:i=i+1
30 READ a$:WEND:IF s<>3086 THEN PRINT"PAF ! ERREURS DANS LES DATAS":END
40 CALL &A000
50 DATA 21,00,01,11,00,00,0E,41,DF,1D,A0,21
60 DATA 20,A0,11,40,00,01,40,00,ED,53,2D,02
70 DATA ED,B0,C3,00,01,66,C6,07,00,00,00,21
80 DATA 9B,56,36,FF,00,00,00,00,00,00,00,00,C3
90 DATA 1A,56,OK
```

## FRIGHT NIGHT

AMIGA

```
' Invulnérabilité pour
' FRIGHT NIGHT
' par S. DE MANNET
' à taper en GFA
FRIGHT=768&
FOR i=121 TO 0 STEP -1
  READ a$
  POKE i+FRIGHT,VAL("&H"+a$)
NEXT i
PRINT "INSEREZ LA DISQUETTE ";
PRINT "DE FRIGHT NIGHT ET ";
PRINT "APPUYEZ SUR 'RETURN'"
CALL FRIGHT
DATA 00,79,72,61,72,62
DATA 69,6C,2E,73,6F,64
DATA 00,00,54,48,47,49
DATA 52,46,3A,30,46,44
DATA 14,80,05,00,F9,4E
DATA EA,D5,05,00,00,60
DATA 71,4E,FC,23,24,00
DATA 06,00,F9,4E,3E,07
DATA 06,00,C8,23,0E,00
DATA FA,41,D6,FF,AE,4E
DATA 92,08,3C,36,00,00
DATA 06,00,3C,24,00,22
DATA E2,FF,AE,4E,ED,03
DATA 3C,34,08,22,3C,00
DATA FA,41,40,2C,68,FE
DATA AF,4E,52,00,FA,43
DATA 04,00,00,00,79,2C
DATA EC,66,01,E0,BF,00
DATA 06,00,39,08,80,F1
DATA DF,00,06,F0,DF,00
DATA F9,33
```

## FUTURE KNIGHT

● Pour avoir l'énergie infinie:  
POKE 31683,0

SPECTRUM

● Lors de l'apparition de l'écran-titre, appuie continuellement sur les touches BUG87, de manière simultanée.

Tu possèderas une infinité de vies.

C64

CPC



CPC

● Pour vies & énergie  
infinies:  
POKE &1909,Ø  
POKE &190A,Ø  
POKE &190B,Ø  
POKE &1918,Ø  
POKE &1919,Ø  
POKE &191A,Ø.

```

30 'Vies infinies pour FUSION II version Disk
40 'de Loïc GUIBERT
50 MODE 1:OPENOUT"KING":MEMORY 9000-1:CLOSEOUT
60 FOR I=0 TO 15:INK I,0:NEXT:BORDER 0
70 MODE 0:LOAD"FUSION.ECR",&C000
80 LOAD "FUSION.BIN"
90 POKE &1909,0:POKE &190A,0:POKE &190B,0
100 POKE &1918,0:POKE &1919,0:POKE &191A,0
110 CALL 900
120 LOAD"FUSION1.BIN",35092
130 FOR I=1 TO 20:KEY DEF I,1:NEXT:SPEED KEY 4,4
140 CALL 905

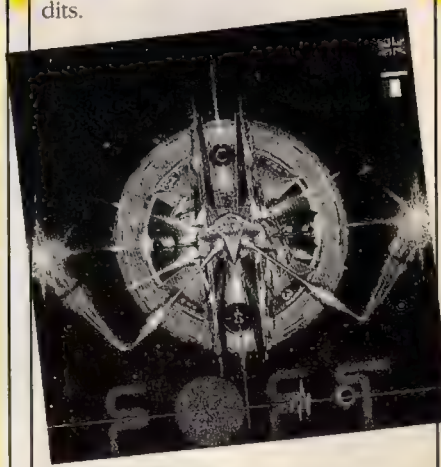
```

```
REM Structure infinie
DIM A%(1024)
HEBDO=VARPTR(A%(1))
FOR A=1 TO 8
READ A$
L=LEN(A$)
FOR B=1 TO L/4 STEP 4
POKE HEBDO, VAL("&H"+MID$(A$,B,4))
HEBDO=HEBDO+2
NEXT B
NEXT A
BSAVE "JOYSTICK.PRG",HEBDO,256
DATA "601A0000000E0000000000000000000000"
DATA "487AFEF2F3C004A000004E413"
DATA "20A90018487A00703F3C00264"
DATA "4E4148E7808041FA008620102"
DATA "B2063140B2123140CBBA470486"
DATA "22084841E049307C01002F701"
DATA "00C0700F20C9D3FC0400000005"
DATA "8240703811C0FA174E7500000"
DATA 74,79,89,83,84,73,67,75,72
```

ST

FOFT ST

● Tapez "HELLO" à n'importe quel moment et alors hop !!! Plein de crédits



# FONDATION WASTE ST

● Pour avoir les vies infinies, prendre un éditeur de secteur et chercher dans WASTE.TOS les octets E3B20 et les remplacer par E4E71 (Pierre BERTHOMME)

# FRUIT MACHINE SIMULATOR

● Pour avoir des vies  
infinies:  
POKE 33615,173  
Exécution: SYS 32768

(LUCAS)

C64

```

1 REM Procure une réserve
2 REM d'argent illimitée sur
3 REM FRUIT MACHINE SIMULATOR
4 REM pour SPECTRUM
10 DATA 226,38,128,100,22,135
20 DATA 163,67,160,60,210,91
30 DATA 10,180,55,239,197,210
40 DATA 32,212
50 BORDER 1
60 PRINT "Pressez <PLAY>"
70 LOAD ""$SCREEN$
80 FOR A=23296 TO 23315
90 READ B: POKE A,B-5: NEXT A
100 RANDOMIZE USR 23296

```

## SPECTRUM

```

10 REM Tout à l'infini pour FRUIT MACHINE SIMULA TOR
20 REM Version Cassette de Patrick FUNARO
30 MEMORY &2000:LOAD""
40 POKE &3A76,&C3:POKE &3A77,&1F
50 POKE &3A78,&BE
60 FOR I=&BE00 TO &BE32
70 READ A:POKE I,A
80 B=B+A:NEXT I
90 IF B<>5548 THEN PRINT "Erreur dans les datas":END
100 CALL &BE14
110 DATA 243,221,33,0,191,17,71,0
120 DATA 205,103,187,33,44,190,34
130 DATA 68,191,195,0,191,33,64
140 DATA 0,229,33,0,187,229,195
150 DATA 75,58,62,69,50,75,0
160 DATA 62,153,50,78,0,243,241
170 DATA 201,175,50,158,117,195,136,113

```

CPC

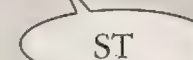
# FUSION

# AMIGA

● Pour avoir des options supplémentaires, il vous suffit de faire une partie, et de faire un score même petit (600 points), et d'inscrire comme nom "THE BAD". Puis recommencer une partie et maintenant voici les touches d'options supplémentaires :

- B = Arme supplémentaire
- E = Accès aux levels
- H = 50 ou 60Hz
- P = Pause
- T = Boules

(Frédéric MILLET)



ST

● Jouez et allez dans le tableau des "High-Scores" et entrez SWAMP THING (conserver l'espace), pour activer le cheat mode. En jouant, utiliser les touches suivantes :

B : améliore vos armes  
S : rajoute de l'énergie  
J : permet d'atteindre les autres armes sans encombrés.

E : permet de changer de niveau avec + et  
C : important : rester au centre du tableau.  
(Jonathan FOURNIER).

● Il vous suffit d'aller chercher votre vaisseau et de revenir au point de départ de votre buggy en vous mettant dans le coin gauche de l'épave de colline. Tapez 'STONKER' et à l'aide des touches '+' et '-' de votre pavé numérique sélectionnez votre niveau. Pour recharger de tableau, il suffit de retaper 'STONKER', etc. (Sylvain DEMANNET)



## FLY SPY

CPC

```

1 REM Vies infinies, bouclier
2 REM infini, fuel infini et
3 REM divers...Pour FLY SPY version Disquette
10 DATA 6,0,49,171,205,17,0,15,205,119
20 DATA 188,243,33,0,16,17,64,0,6,3
30 DATA 62,191,213,174,119,237,160,234
40 DATA 151,190,33,171,190,34,238,0,164
50 DATA 67,121,50,73,0,201
70 DATA 33,62,7,34,98,129,50,49,162,33
80 DATA 103,205,34,64,162,33,22,155,34,66
90 DATA 162,62,32,50,68,162,62,60,50,128
100 DATA 132,175,50,32,167,50,24,166,50,75
110 DATA 174,50,116,165,62,24,50,58,174,62
120 DATA 24,50,44,171,175,50,248,157,62,16
130 DATA 50,224,157,62,144,33,62,66,34,29
140 DATA 130,50,31,130,195,86,119,999
150 FOR A=48768 TO 48810: READ B
160 POKE A,B: C=C+B: NEXT A
180 IF C<>4430 THEN PRINT"Erreur !!!":END
190 READ B: IF B=999 THEN CALL &BE80
200 POKE A,B: A=A+1: GOTO 190
210 REM Marche à suivre:A) pause
220 REM B)Tapper THIS IS TOO HARD
230 REM C)Un message apparait
240 REM sur l'écran
250 REM D)Tapper les touches
260 REM suivantes et 0 pour sortir
270 REM 1=Marcher à travers tout
280 REM 2=Fuel infini
290 REM 300 REM
310 REM 4=Tirs laser infinis
320 REM 5=Vies infinies
330 REM 6=Boucliers infinis
340 REM
350 REM Quelques combinaisons de touches ne sont
360 REM pas valable à cause du clavier Amstrad

```

● Deux supers Pokes, qui vous enlèveront bien des soucis :  
POKE &AE3A,&18  
POKE &AB2C,&18

## FIRE & FORGET

Pour pouvoir rejouer à volonté lorsque les scores sont trop élevés, ou tout simplement modifier les high-scores, prendre un éditeur de secteurs, éditer le fichier "EC" et inscrire des 00 sur les 2 pages, après validations, oh! Miracle!  
(Jean-Claude MASSET)

ST

```

10 'FIRE & FORGET version Disquette
20 'Fuel infini par Damien BONVARLET
40 OPENOUT"D":MEMORY &F7F:CLOSEOUT
50 FOR I=0 TO 15:INK I,0:NEXT
60 LOAD"PROG",&F80
70 POKE &13BD,0:POKE &53D8,0:POKE &5353,0
80 CALL &1000

```

CPC

## FORGOTTEN WORLDS

C64

● Pour vies infinies, joueur 1 et 2: POKE 3246,181  
(Michel MONFORT).

L'utilisation de ce listing est un peu spéciale.  
Tapez le programme suivant, sauvegardez-le sur une cassette vierge.

Eteignez votre ordinateur,tapez LOAD"",1,1  
Quand le READY apparaît, tapez SYS 64738, entrez la ligne suivante:

1 SYS 53194  
puis faites RUN.  
Le jeu va se charger et vous aurez les vies infinies pour les deux joueurs.

```

0 REM FORGOTTEN WORLD COMMODORE K7 DE LUCAS
1 FOR I=53194 TO 53241:READ A:POKE I,A:NEXT
2 SYS 40960
3 DATA 32,104,225,169,247,141,194,8,76,16,8,32
4 DATA 213,255,169,227,141,142,16,169,207,141
5 DATA 143,16,96,169,181,141,174,12,76,0,4,169
6 DATA 207,133,44,133,46,169,201,133,43,169,235
7 DATA 133,45,96

```

## FIRELORD

CPC

```

10 REM Vies infinies sur FIRELORD version Disk
20 REM Version du pack 'HEATWAVE'
30 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
40 MEMORY &8FFF:MODE 1:POKE &BE66,1
50 FOR N=&A200 TO &A2BF:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A4,6:POKE &BE78,&FF
70 IF SUM<>18679 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":BORDER 0:CALL &BB06
90 MODE 1:INK 0,0:INK 1,0:INK 2,0:INK 3,0:CALL &A200
100 DATA 0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0,54,5D,01,00,40,ED,B0,CD
110 DATA 03,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,16,27,21,00,40,CD
120 DATA B6,A2,16,28,21,00,58,CD,B6,A2,21,00,54,11,00,D0
130 DATA 01,00,1C,ED,B0,16,21,21,00,40,CD,B6,A2,21,00,56
140 DATA 11,F7,00,01,00,02,ED,B0,EB,16,22,D5,CD,B6,A2,D1
150 DATA 01,00,18,09,14,7A,FE,28,20,F1,F3,21,00,D0,11,00
160 DATA C0,01,00,1C,ED,B0,F3,CD,74,A2,CD,66,0E,AF,32,31
170 DATA 36,C3,B4,3D,21,F7,00,01,9A,8D,11,7C,9C,09,2B,2B
180 DATA 2B,7E,08,2B,7E,2B,0B,0B,0B,0B,28,06,ED,A8,EA
190 DATA 8A,A2,C9,08,2B,BE,28,04,23,08,18,F1,F5,C5,2B,7E
200 DATA 2B,46,2B,12,1B,10,FC,C1,0B,0B,0B,0B,78,B1,28,04
210 DATA F1,08,18,D6,F1,C9,1E,00,0E,C1,E5,CD,66,C6,E1,C9

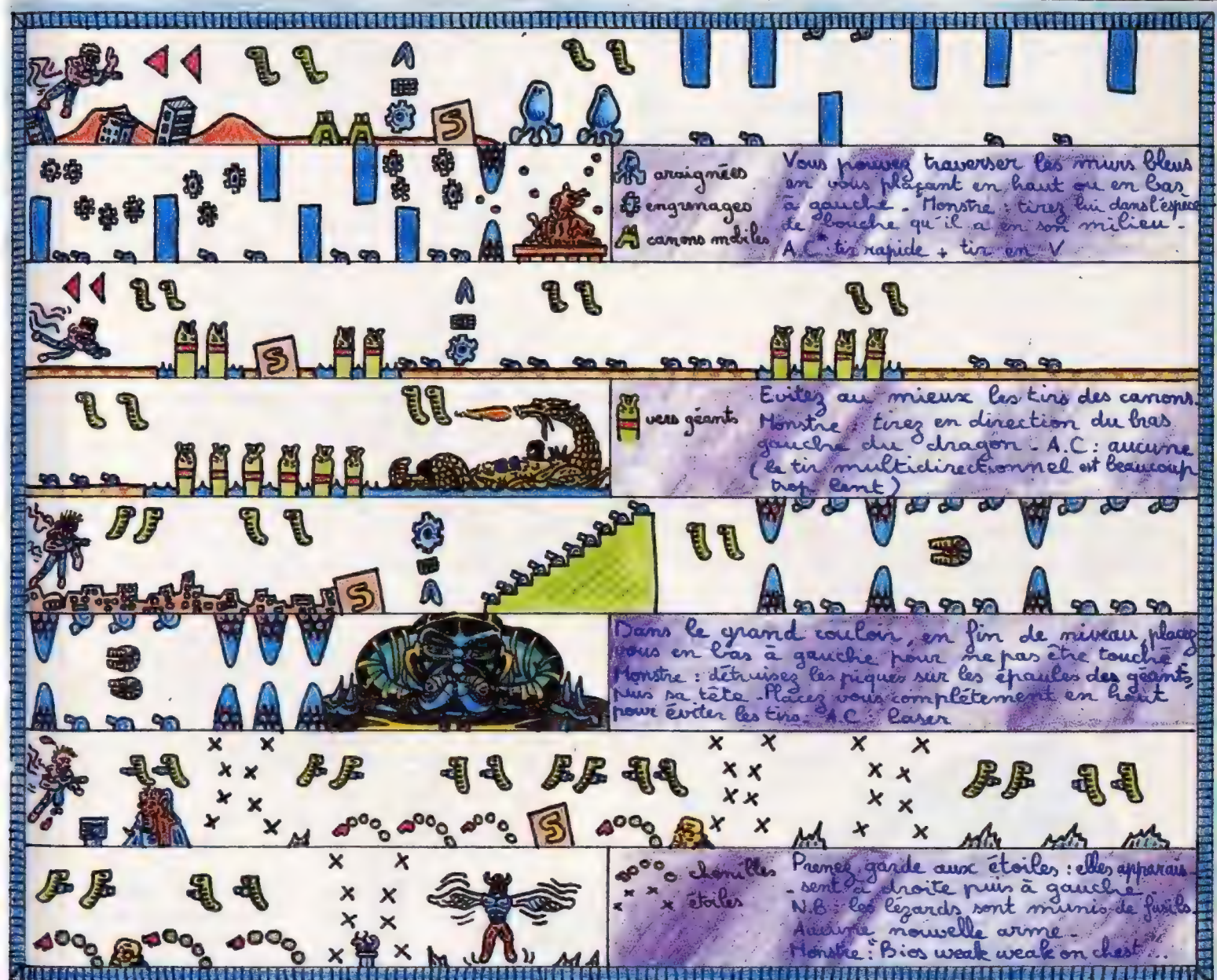
```

Vies infinies: POKE 34510,0

SPECTRUM

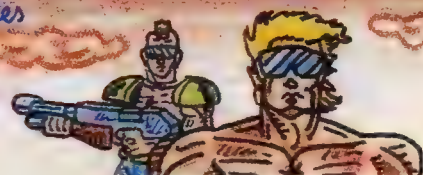






- ▲ débris
- ▲ canons
- ▲ missiles
- ▲ lézards volants
- ▲ portes organiques

\* A.C. = Armes Conseillées





# FORGOTTEN WORLDS

```

10 ' Energie infinie pour FORGOTTEN WORLDS
20 ' Version DISQUETTE par Maxime de Vimal
30 FOR x=&9C20 TO &9C20+&578:READ a$:a=VAL("&"a$)
40 tot=tot+a:POKE x,a:NEXT
50 IF tot<>150461 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
60 DATA 3E,00,32,F2,00,32,F3,00,32,FC,00,32
70 DATA FD,00,C3,28,00,00,00,00,00,00,00,00
80 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,C3,9A,9C,00
90 DATA 00,1A,1A,16,16,12,12,09,09,0D,0D,14
100 DATA 14,0E,0E,02,02,01,01,19,19,18,18,10
110 DATA 10,0F,0F,06,06,03,03,EB,DC,4F,F8,75
120 DATA 17,00,4B,28,38,DE,C3,80,9B,C1,B8,7E
130 DATA 12,00,CE,48,40,09,F7,50,E3,57,E8,73
140 DATA 04,00,52,F9,78,1D,42,48,22,F3,78,37
150 DATA 1A,00,7C,17,E8,AB,89,A0,4D,28,F0,76
160 DATA 2F,30,F3,31,F8,BF,11,35,A1,21,34,00
170 DATA 01,04,00,ED,B0,2A,38,00,D9,AF,21,00
180 DATA 00,01,3F,9C,5D,54,13,77,ED,B0,D9,01
190 DATA A1,01,69,5E,5D,54,13,77,ED,B0,D9,01
200 DATA 89,7F,ED,49,7C,E6,3F,57,5D,21,D8,9C
210 DATA 0E,FF,D5,C9,2A,35,A1,ED,5B,37,A1,CD
220 DATA 10,BD,F3,CD,1D,A0,01,7E,FB,AF,CD,7B
230 DATA A0,CD,60,A0,2A,17,9D,26,00,11,43,9C
240 DATA 29,19,4E,23,46,AF,C5,F5,CD,32,BC,F1
250 DATA C1,3C,FE,10,20,F4,06,00,0E,00,CD,38
260 DATA BC,3E,00,CD,90,BB,3E,00,CD,96,BB,3F
270 DATA 00,CD,0E,BC,CD,60,9F,CD,07,A0,CD,D1
280 DATA 9F,3A,34,A1,5F,CD,E7,9F,11,64,9C,21
290 DATA 00,C0,3E,12,F5,1A,4F,13,13,1A,13,32
300 DATA 3F,A1,3A,63,9C,47,CD,94,9F,38,0D,F1
310 DATA 3A,21,A1,3D,CA,DD,9E,32,21,A1,18,CE
320 DATA F1,3D,20,DC,3E,14,32,43,A1,AF,32,3F
330 DATA A1,3E,02,32,41,A1,21,00,C0,11,65,9C
340 DATA 3E,12,F5,01,00,01,1A,ED,A1,C2,DD,9E
350 DATA EA,77,9D,13
360 DATA 13,13,F1,3D,20,EC,3E,4C,32,3C,A1,DD,21
370 DATA 60,A1,DD,66,00,DD,23,DD,6E,00,DD,23
380 DATA 22,32,A1,5D,CD,E7,9F,21,2C,A1,35,CA
390 DATA A9,9E,21,2D,A1,35,20,17,21,43,9C
400 DATA AF,46,23,4E,23,F5,E5,CD,32,BC,E1,F1,3C
410 DATA FE,10,20,F0,CD,60,9F,DD,7E,00,32
420 DATA 5B,9E,DD,23,DD,7E,00,32,45,9E,DD
430 DATA 23,DD,7E,00,32,4C,9E,32,5E,9E,DD
440 DATA 23,DD,7E,00,32,87,9E,DD,23,DD,7E
450 DATA 00,32,88,9E,DD,23,CD
460 DATA 95,A0,22,24,A1,ED,43,22,A1,E5,21,00
470 DATA 00,59,50,A7,06,09,CB,1A,CB,1B,CB
480 DATA 1C,CB,1D,10,F6,06,07,A7,CB,1C,CB
490 DATA 1D,10,F9,22,27,A1,43,E1,78,32,26
500 DATA A1,B7,28,07,C5,CD,68,9F,C1,10,F9
510 DATA ED,5B,27,A1,7A,B3,28,0D,ED,53,29
520 DATA A1,CD,68,9F,21,FF,FF,22,29,A1,2A,24,A1
530 DATA ED,5B,22,A1,06,00,D5,E5,19,2B,7E,EE
540 DATA 22,4E,A8,41,77,2B,1B,7A,B3,C2,4A
550 DATA 9E,E1,D1,06,00,7E,EE,22,4F,A8,41
560 DATA 77,23,1B,7A,B3,C2,5C,9E,CD,C9,A0
570 DATA ED,4B,24,A1,ED,5B,22,A1,21,00,00
580 DATA 0A,C5,4F,06,00,09,C1,03,1B,7A,B3
590 DATA C2,78,9E,11,00,00,A7,ED,52,C2,DD
600 DATA 9E,C3
610 DATA A0,9D,21,99,9E,CD,C9,9E,C9,00,00,00
620 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
630 DATA 00,00,CD,1D,A0,31,3F,9C,F3,21,40
640 DATA 00,11,10,00,01,98,3A,ED,B0,21,80
650 DATA 3E,11,00,B0,01,B8,0B,ED,B0,C3,20
660 DATA 9C,AF,46,4E,23,F5,E5,CD,32,BC,E1

```

● Pour que le joueur 1 ait de l'énergie infinie:  
POKE &F2,0  
POKE &F3,0  
Pour le joueur 2:  
POKE &FC,0  
POKE &FD,0  
Pour supprimer quelques bestioles:  
POKE &F16,0  
(Maxime DEVI-MAL)

● Pour avoir des vies infinies:  
POKE &F2,0  
POKE &F3,0  
POKE &FC,0  
POKE &FD,0  
(Cédric CHE-VAL)

CPC

```

670 DATA F1,3C,FE,10,20,F1,CD,60,9F,C9,CD,D1,9F
680 DATA F3,21,E3,9E,AF,77,2B,7C,B5,C2,E4
690 DATA 9E,21,60,9F,AF,77,23,7C,FE,C0,20
700 DATA F8,1E,FF,3E,07,0E,3B,CD,42,9F,3E
710 DATA 05,0E,0A,CD,42,9F,3E,0A,0E,0F,CD
720 DATA 42,9F,01,E2,04,CD,3C,9F,3E,05,0E
730 DATA 05,CD,42,9F,3E,0A,0E,0F,CD,42,9F
740 DATA 01,C4,09,CD,3C,9F,1D,20,D5,21,37,9F
750 DATA 11,00,00,01,05,00,ED,B0,C7,01
760 DATA 89,7F,ED,49,0B,78,B1,20
770 DATA FB,C9,06,F4,ED,79,06,F6,ED,78,F6
780 DATA C0,ED,79,E6,3F,ED,79,06,F4,ED,49
790 DATA 06,F6,4F,F6,80,ED,79,ED,49,C9,FB
800 DATA 06,0A,76,10,FD,F3,C9,3A,33,A1,C6
810 DATA C1,4F,3A,32,A1,47,CD,94,9F,D2,E0
820 DATA 9E,3A,33,A1,3C,32,33,A1,FE,0A,C0
830 DATA E5,AF,32,33,A1,3A,32,A1,3C,32,32
840 DATA A1,5F,CD
850 DATA E7,9F,E1,C9,D5,E5,79,32,40,A1,32
860 DATA 42,A1,78,32,3E,A1,01,7E,FB,21,3C
870 DATA A1,1E,09,CD,24,A0,E1,ED,5B,29,A1
880 DATA CD,44,A0,E5,CD,60,A0,E1,D1,3A,35
890 DATA A1,FE,40,20,0E,3A,36,A1,FE,80,20
900 DATA 07,3A,37,A1,B7,C0,37,C9,A7,C9,01
910 DATA 7E,FB,3E,08,CD,7B,A0,CD,60,A0
920 DATA 3E,07,CD,7B,A0,AF,CD,7B,A0,18,10,01
930 DATA 7E,FB,3E,0F,CD,7B,A0,AF,CD,7B,A0
940 DATA 7B,CD,7B,A0,3E,08,CD,7B,A0,CD,60
950 DATA A0,3A,35,A1,E6,20,28,F1,C9,C5,01
960 DATA 7E,FA,3E,01,ED,79,06,02,11,00,00
970 DATA 1B,7A,B3,20,FB,10,F6,C1,C9,01,7E
980 DATA FA,AF,ED,79,C9,7E,CD,7B,A0
990 DATA 23,1D,20,F8,C9,0C,7E,ED,79,0D,23
1000 DATA ED,78,F2,3A,0E,E6,20,20,F1,C9,0C
1010 DATA ED,78,77,0D,23,1B,ED,78,F2,44,A0
1020 DATA E6,20,C8,7A,B3,C2,3D,A0,0C,ED,78
1030 DATA 0D,ED,78,F2,55,A0,E6,20,C2,51,A0
1040 DATA C9,21,35,A1,ED,78,FE,C0,38,FA,0C
1050 DATA ED,78,0D,77,23,3E,05,3D,20,FD
1060 DATA ED,78,E6,10,20,E9,C9,F5,F5,ED,78
1070 DATA 87,30,FB,87,30,03,C3,E0,9E,F1,0C
1080 DATA ED,79,0D,3E,05,3D,00,20,FC,F1,C9
1090 DATA DD,6E,00,DD,23,DD,66,00,DD,23,DD
1100 DATA 4E,00,DD,23,DD,46,00,DD,23,E5,DD
1110 DATA 6E,00,DD,23,DD,66,00,DD,23,22,1D
1120 DATA A1,E1,DD,7E,00,32,1F,A1,DD,23
1130 DATA DD,7E,00,32,20,A1,DD,23,C9,3A,20
1140 DATA A1,B7,28,2A,2A,24,A1,E5,ED,5B,22
1150 DATA A1,D5,19,ED,5B,1D,A1,A7,ED,52,22
1160 DATA 1B,A1,E5,D1,C1,E1,3A,1F,CD,EA
1170 DATA A0,2A,1D,A1,22,22,A1,2A,1B,A1,22
1180 DATA 24,A1,C9,F3,32,00,A1,7E,FE,00,28
1190 DATA 09,12,13,23,0B,78,B1,20,F3,C9
1200 DATA 0B,0B,C5,23,7E,47,23,7E,12,13,10
1210 DATA FC,C1,18,EA,0,0,0,0,0,0,03,00,00
1220 DATA 00,00,00,00,00,FF,FF,00,05,02,03
1230 DATA 04,05,06,00,00,01,80,00,00,00,00
1240 DATA 00,00,66,00,00,00,C1,01,C9,0A,FF
1250 DATA 28,43,29,20,31,39,38,37,20,41,50
1260 DATA 50,4C,45,42,59,20,41,53,53,4F
1270 DATA 43,49,41,54,45,53,07,12,E8,6A,B6,1B
1280 DATA 09,76,D2,8A,2D,0,40,04,01,5C,D8
1290 DATA 06,8F,C4,40,00,F0,35,F0,35,04,00
1300 DATA AA,1C,CC,38,B0,90,3E,B9,03,C9,03
1310 DATA 15,01,3C,B6,52,6E,84,88,42,3C,04
1320 DATA 5C,04,12,01,00,00,00
1330 CALL &9CE2

```

● Pendant la présentation, tapez 'ARC' et pressez 'HELP'. Maintenant vous pourrez en pleine partie appuyer sur :  
- 'L' pour passer de niveau  
- 'S' pour aller à la boutique  
Eh! Non! Rien d'autre! C'est déjà pas mal.  
Non??  
(Olivier BALANTZIAN)

ST

● Tapez 'ARC' et 'HELP' pendant la présentation, maintenant vous pouvez appuyer sur 'N' pour changer de niveau et sur 'S' pour rentrer dans le magasin.  
(DE MANNET)

● Tapez 'STARC' et 'HELP' pendant la présentation, maintenant vous pouvez appuyer sur 'N' pour changer de niveau et sur 'S' pour rentrer dans le magasin.  
Sympa le truc...  
(DE MANNET)

AMIGA



```

1 REM Vies, bombes infinies et tirs rapides sur FLYING SHARK
10 B=0:POKE 53280,6:POKE 53281,1:PRINT CHR$(147);CHR$(144)
20 FOR I=52992 TO 53178:READ A:POKE I,A-5:B=B+A:NEXT
30 IF B<>23495 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
40 POKE 53280,1:POKE 53281,0:POKE 816,0:POKE 817,207
50 PRINT"CHARGER LE JEU COMME D'HABITUDE":END
60 DATA 37,170,249,174,19,146,216,7,174,212,146,217,7,101,174,81
70 DATA 146,132,197,174,37,146,133,197,174,212,146,134,197,81
80 DATA 177,212,203,7,245,8,81,70,197,167,5,194,184,212,154,120
90 DATA 237,229,13,213,251,125,174,52,138,5,174,132,146,18,225
100 DATA 174,241,146,27,8,174,201,146,28,8,174,198,146,29,8,174
110 DATA 259,146,30,8,182,122,86,173,235,174,86,173,203,174,137
120 DATA 128,77,157,46,68,173,109,86,120,169,128,150,122,205,213
130 DATA 234,235,123,170,123,202,125,213,226,167,5,194,5,77,162
140 DATA 5,202,194,5,78,162,5,203,237,213,246,174,106,167,5,165
150 DATA 165,37,5,202,174,54,146,25,8,174,239,146,26,8,93,174
160 DATA 178,146,259,26,146,6,27,146,27,49,174,101,146,137,30,81
170 DATA 5,144,174,50,138,7,81,5,197,5,7,5,36,5,79,5,144
    
```

```

1 ' Vies infinies sur FLYING SHARK version disk
10 MEMORY &3000:B=0:FOR I=&BE00 TO &BE48
20 READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
30 IF B=6451 THEN LOAD"shark1":CALL &BE00
40 PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
50 DATA 33,55,189,54,195,35,54,54,35,54,190,33
60 DATA 112,62,54,195,35,54,25,35,54,190,195,0,62
70 DATA 50,70,161,20,122,254,64,40,1,233,229,33
80 DATA 62,1,54,195,33,112,62,54,50,35,54,70,35
90 DATA 54,161,225,233,33,61,190,34,182,1,201
100 DATA 33,24,1,34,165,79,34,112,59,195,0,192
    
```

```

1 REM Vies et bombes infinies pour FLYING SHARK
2 REM version Disquette
10 MODE 1:OPENOUT"X":MEMORY &3FFF
20 B=0:FOR I=&BE00 TO &BE2C
30 READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
40 IF B=3150 THEN LOAD"DISC":CALL &BE00
50 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
60 DATA 33,71,4,17,0,16,1,32,0,237
70 DATA 176,62,201,18,50,71,4,205
80 DATA 0,4,205,0,16,33,32,190,34
90 DATA 227,4,195,103,4,33,0,0,34
100 DATA 112,59,34,113,59,195,0
110 DATA 192,74
    
```

```

10 REM Vies infinies pour Flying Shark C.LEPRINCE
20 LET T=403509:LET W=85
30 FOR F=45000 TO 45083
40 READ A:POKE F,A
50 LET T=T-W*A:LET W=W-1
60 NEXT F
70 IF T<>0 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS.":STOP
80 LOAD ""CODE
90 RANDOMIZE USR 45000
100 DATA 195,252,175,50,21,255
110 DATA 122,254,46,192,62,50
120 DATA 50,84,205,33,21,255
130 DATA 34,85,205,62,195,50
140 DATA 58,91,33,235,175,34
150 DATA 59,91,195,0,91,50,107
160 DATA 92,33,13,176,17,172
170 DATA 91,1,15,0,237,176
180 DATA 195,61,91,49,112,148
190 DATA 62,205,50,84,205,33
200 DATA 203,175,34,85,205,195
210 DATA 0,205,33,0,0,34,14
220 DATA 236,34,191,212,105
230 DATA 58,158,127,77,72
    
```

## SPECTRUM

## CPC

● Pour avoir des vies infinies:  
POKE &4D41,0  
Pour avoir une surprise !  
POKE &2EF7,1

● Vies infinies:  
POKE \$1BFE,\$AD  
POKE \$1C01,\$AD  
Bombes infinies: POKE  
\$3216,\$AD  
Tir rapide: POKE  
\$1F84,60

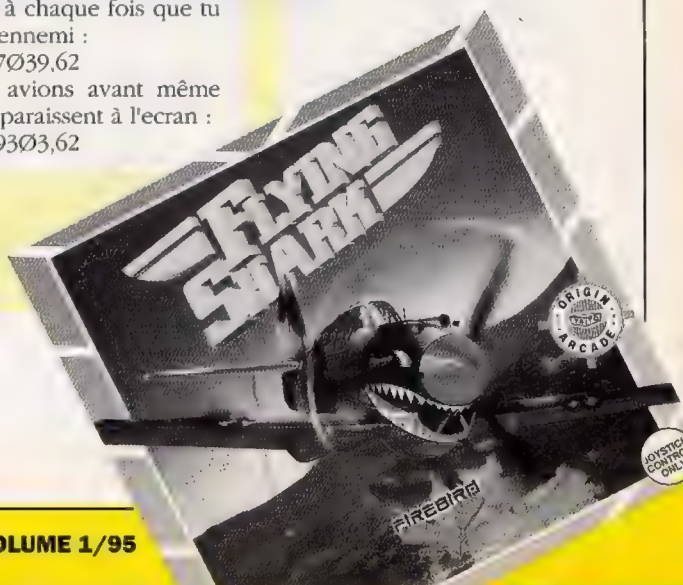
● Pour avoir des vies infinies, il vous suffit de faire un reset après avoir chargé le jeu, et de taper:  
POKE 7929,173  
SYS 2061

● Pour avoir des vies et bombes infinies, prendre un éditeur de secteurs et rechercher dans le fichier .PRG les octets 044700013C3C0002 et remplacer par 4E714E713C3C0002 puis rechercher les octets 66260479000100000770C661C puis remplacer par 662660060000100000770C601C par la suite rechercher 044700016B 243C3C et remplacer par 4E714E716B243C3C et encore rechercher 6D18047900010000770A remplacer par 6D1860060000100000770A et pour la fin rechercher 6D20047900010000770A et remplacer par 6D20600600010000770A. (Gillis)

● Une fois dans le tableau des scores, rentrer les 3 lettres du code en appuyant sur le 5 du pavé numérique lors de la dernière lettre. Rentrer le premier code d'abord pour obtenir un score plus grand à chaque fois.  
Le super tir: J-H (Joystick-Hebdo:NDLR)  
Les vies infinies: KDJ  
L'invulnérabilité: HSC

● Changer de niveau à chaque fois que l'on te tue :  
POKE 42970,24  
Donne des armes, du bonus, des vies à chaque fois que tu tues un ennemi :  
POKE 47039,62  
Tue les avions avant même qu'ils apparaissent à l'écran :  
POKE 49303,62

## ST





# FREDDY HARDEST

```

1 REM Invulnérabilité pour FREDDY HARDEST II version Disquette
10 FOR i=&A000 TO &A0DF:READ a$:POKE i,VAL("&"a$):NEXT
20 MODE 0:BORDER 0:FOR i=0 TO 15:READ a$:INK i,VAL("&"a$):NEXT
30 CALL &A0D2
40 DATA 21,00,00,16,0A,01,41,20,CD,4C,03,21,00,04,16,1E
50 DATA 01,41,52,CD,4C,03,00,00,00,21,00,04,01,00,A4,7E
60 DATA EE,E5,77,23,0B,78,B1,20,F6,00,00,00,00,00,00,00
70 DATA 21,E0,85,36,00,23,36,00,23,36,00,00,00,00,00,00
80 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,C3,00,80,ED,43,D2,03
90 DATA 22,D4,03,1E,00,ED,53,D6,03,0E,07,CD,0F,B9,CD,45
100 DATA C0,01,7E,FA,3E,01,ED,79,01,7E,FB,3E,4C,CD,5C,C9
110 DATA AF,CD,5C,C9,3A,D7,03,CD,5C,C9,AF,CD,5C,C9,3A,D2
120 DATA 03,CD,5C,C9,3E,02,CD,5C,C9,3A,D2,03,CD,5C,C9,3E
130 DATA 2A,CD,5C,C9,F3,3E,FF,CD,5C,C9,2A,D4,03,CD,E5,C6
140 DATA 22,D4,03,FB,0E,07,CD,0F,B9,01,7E,FB,CD,1C,C9,3A
150 DATA D3,03,3D,32,D3,03,C8,3A,D2,03,3C,D2,03,FE,4A
160 DATA 20,A6,ED,5B,D6,03,14,ED,53,D6,03,3E,41,32,D2,03
170 DATA 18,8C,21,00,a0,11,00,03,01,00,01,ed,b0,c3,00,03
180 DATA 0,a,1a,c,18,9,12,10,14,1,2,b,8,f,3,6,0

```

CPC

● Le code d'accès  
au second niveau  
est : 897653

● Les 4 codes du  
capitaine : FENIX,  
AUDAX, ARTEX et  
BORAX

● Vies infinies :  
POKE &8AFA,&A7

```

1 REM Vies infinies pour FREDDY HARDEST version Cassette
10 B=0:FOR I=&BE00 TO &BE52:READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
20 IF B=8195 THEN LOAD"":CALL &BE00
30 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
40 DATA 0,42,15,188,34,29,189,33,14,188,54,195,35,54,21,35,54,190,195,25
50 DATA 50,175,205,28,189,58,0,190,60,50,0,190,254,2,192,33,42,190,34,92
60 DATA 52,201,221,33,91,170,17,0,1,205,234,169,33,61,190,34,10,171,195
70 DATA 133,170,58,122,170,254,12,40,7,62,167,50,117,102,24,5,62,167,50
80 DATA 250,138,195,0,128

```

● Le code pour accéder à la deuxième partie est :  
25425

● Nombre de vies :  
POKE \$8272,Nb  
Vies infinies :  
POKE \$B56A,SAE  
Ne pas tomber dans les  
précipices :  
POKE \$881E,\$A9

● Pour ne plus avoir  
besoin de clés :  
POKE \$DBD3,\$AD  
Vies infinies :  
POKE \$9986,SAE  
Nombre de vies :  
POKE \$8275,Nb  
Laser infini :  
POKE \$9AC8,SAE

C64

```

1 REM Vies infinies sur FREDDY HARDEST
10 FOR I=415 TO 458:READ A:POKE I,A-5:NEXT:SYS 415
20 DATA 37,49,252,37,113,250,174,37,146,207,7,174,186,146,208
30 DATA 7,174,6,146,209,7,101,146,260,260,174,200,146,141,6
40 DATA 174,6,146,142,6,101,174,178,146,139,158,81,14,133

```

```

1 REM Vies infinies sur FREDDY HARDEST
10 CLEAR 45000 : FOR I=32768 TO 32919 : READ A
20 POKE I,A-5 : NEXT I
30 LOAD ""CODE : RANDOMIZE USR 32768
40 DATA 226,38,139,133,222,11,11,222,226,115
50 DATA 5,226,107,6,226,83,7,11,5,22,5,130,242
60 DATA 181,38,112,133,6,12,5,242,181,35,236
70 DATA 110,5,130,226,40,226,40,226,40,222,21
80 DATA 222,222,38,124,237,22,172,256,6,35,8
90 DATA 242,181,38,5,205,39,194,259,67,200,55
100 DATA 202,259,38,83,133,39,203,259,200,174
110 DATA 259,38,5,205,22,202,259,6,16,6,242
120 DATA 181,180,55,69,260,38,118,133,22,222
130 DATA 259,6,27,5,242,181,200,202,259,54,182
140 DATA 180,200,42,133,258,38,63,97,242,91,38
150 DATA 93,44,222,67,63,55,97,241,54,260,102
160 DATA 200,5,96,22,229,21,38,229,41,118,229
170 DATA 17,130,229,19,144,229,30,180,229,18

```

```

1 REM Vies infinies sur FREDDY HARDEST
10 CLEAR 45000 : FOR I=32768 TO 32919
20 READ A : POKE I,A-5 : NEXT F
30 LOAD ""CODE : RANDOMIZE USR 32768
40 DATA 226,38,139,133,222,11,11,222,226,115
50 DATA 5,226,107,6,226,83,7,11,5,22,5,130,242
60 DATA 181,38,112,133,6,12,5,242,181,35,236
70 DATA 150,5,130,226,40,236,40,226,40,222,21
80 DATA 222,222,38,124,237,22,172,256,6,35,8
90 DATA 242,181,38,5,205,39,194,259,67,200,55
100 DATA 202,259,38,83,133,39,153,259,200,174
110 DATA 259,38,5,205,22,202,259,6,16,6,242,181
120 DATA 180,55,69,260,38,118,133,22,222,67,29
130 DATA 55,242,181,200,202,259,54,182,180,200
140 DATA 42,133,258,38,63,97,242,91,38,93,44
150 DATA 222,67,29,55,10,249,54,228,101,200,5
160 DATA 96,23,229,21,39,229,41,119,229,17,131
170 DATA 229,19,145,229,30,181,229,18

```

SPECTRUM



# LE FETICHE MAYA

## MERIDA

Entrez dans le commerce, ensuite vendez votre bidon d'huile, par contre achetez la pharmacie, la lampe, le pied de biche et le parapluie, les cigarettes et 3 jambons, ressortez et allez au village d'Uxmal.

## VILLAGE D'UXMAL

Allez voir le chef puis échangez-lui le parapluie contre le disque des vents. Puis allez à la cité d'Uxmal.

## CITE D'UXMAL

Entrez dans la cité, évitez les cobras, allez à gauche, entrez dans la porte tout à gauche, prenez la plaquette, ressortez puis allez 2 tableaux à droite, entrez dans la porte de gauche. Prenez le casque et allez le poser au pied du grand sorcier, ressortez, allez à Méridor.

## MERIDA

Allez au commerce et vendez le disque des vents et achetez tout ce que vous avez en essence, ressortez, allez au village de Tikal.

## VILLAGE DE TIKAL

Là échangez la statuette et

le morceau d'argile (fétiche) avec 2 jambons, allez au village après Tikal.

## VILLAGE APRES TIKAL

Là échangez la plaquette contre les cigarettes, allez à Copan.

## COPAN

Là allez à droite, entrez par la porte de droite et suivez mon plan. Avancez sur la dalle blanche devant vous. Puis: droite, haut, droite, droite, bas, bas, bas, droite, droite, bas, bas, droite, bas, droite. La porte s'ouvre, remplacez la tête de jade par celle de pierre. Repartez par le même chemin pour sortir, entrez

dans la porte de gauche, prenez tout, retournez à la vitrine et allez à gauche jusqu'au cimetière en évitant les plantes carnivores. Soulevez la tombe qui est toute droite, prenez la statuette, retournez à la jeep et allez à Tikal (cité)

## TIKAL

gauche, entrez dans monument, descendez puis prenez les pieds du fétiche, allez voiture et ensuite allez à Uxmal (attention aux indiens).

## UXMAL

Allez poser statuettes au pied du sorcier, et allez à droite, entrez dans la porte de droite, puis prenez le reste du fétiche, allez à MERIDA.

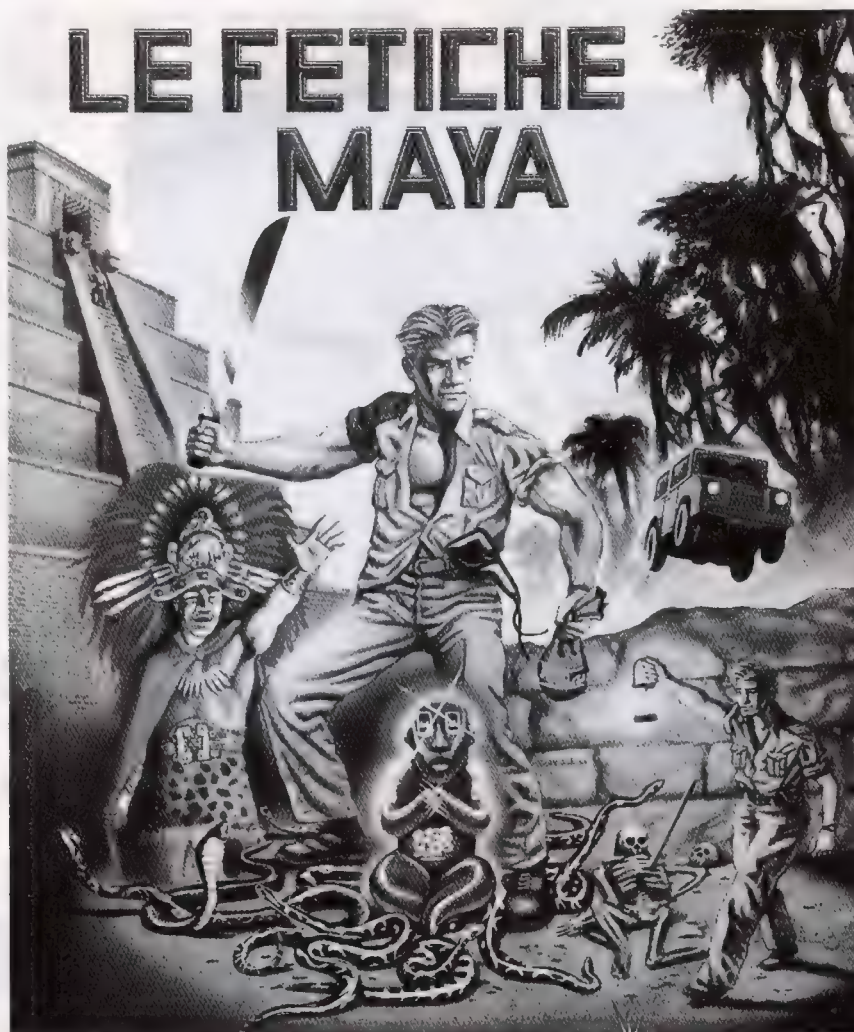
## MERIDA

Vendez les 2 céramiques et achetez le maximum d'essence, allez à Chichen-Itza.

## CHICHEN-ITZA

Montez en évitant l'aigle, entrez, descendez, faites tomber Kharloff dans le précipice, ensuite posez le fétiche entier sur la dernière table, reprenez-le et posez-le sur l'avant-dernière table, reprenez-le, allez sur la passerelle (attention si les passerelles

sont au même niveau, retournez et recommencez la manœuvre). Ensuite, arrivez au bout, posez le fétiche sur la table puis entrez dans la porte... (CHIFFOT Laurent).





# FIGHTER BOMBER

Tout d'abord, sachez qu'il vous est proposé de nombreux chasseurs dans ce soft, mais le meilleur reste le F-111F. La première chose que vous devriez remarquer concernant vos cibles est qu'elles sont toutes basées au sol, à l'exception des avions ennemis, bien évidemment. Dans cette mesure, vous n'aurez besoin d'équiper votre appareil qu'avec des missiles guidés air-sol de type Maverick TV. Si vous pouvez vous le permettre, rajoutez-vous quelques missiles HARM (ALARME). Vous êtes maintenant prêt à décoller.

## LE DECOLLAGES

Tout d'abord, desserrez les freins bloquant les roues de votre appareil, puis enclenchez le moteur au maximum en appuyant sur 0. Si vous appuyez de nouveau sur 0, cela enclenchera le dispositif de post-combustion (les afterburners), mais pensez à économiser votre carburant. Puis, dès que vous aurez atteint votre vitesse de décollage (environ 200 noeuds), tirez le stick vers vous et montez à à peu près 30000 pieds, en n'oubliant pas de remonter votre train d'atterrissage. Simple, non?

## VOTRE PREMIERE CIBLE

Pressez U afin de déterminer votre premier point de parcours. Il indiquera la distance (RNG) et la direction (HDG). En utilisant le radar, vous serez en mesure de repérer la cible une fois qu'elle sera assez proche. Dirigez votre avion vers la cible en observant le dispositif HUD. Appuyez alors sur backspace pour préparer le missile et faites feu.

Vous pouvez visualiser le missile en appuyant sur F3. La boîte à informations vous fera savoir si votre objectif a été détruit ou non.

## INTERCEPTER LES APPAREILS ENNEMIS

Le meilleur moyen d'éviter les chasseurs ennemis est de grimper à une altitude qu'ils ne peuvent atteindre. Le F-111F a un plafond de



60.000 pieds. Si un ennemi s'apprête à faire feu sur vous, l'ordinateur de l'avion vous le fera savoir. Au lieu de voler droit devant, faites se déplacer l'appareil de façon à éviter d'être pris de court. En pressant S vous pourrez prendre connaissance de la direction, vitesse, distance et dimensions de l'ennemi. Mettez-vous alors immédiatement face à lui mais gardez vos distances, car certains de ces pilotes sont de véritables kamikazes. Sélectionnez «Sidewinder» et, lorsque l'indicateur de ciblage de l'ordinateur vire au rouge, larguez tout.

## REFAIRE LE PLEIN

C'est probablement la manœuvre la plus difficile à réaliser, car le plein se fait en l'air par l'intermédiaire d'un avion de ravitaillement. Vous devez alors passer en afterburners (post-combustion). Une fois votre positionnement correct et le réservoir visualisé sur votre HUD, coupez l'afterburner. Le réservoir de l'appareil de

ravitaillement devrait se rapprocher. Ajustez alors la hauteur de votre appareil de façon à ce que la ligne de fuel se situe juste sur l'horizon. Utilisez alors le manche à balai pour bien vous positionner. Lorsque le ravitailleur approche, coupez les gaz de 40% (pressez 4). Le ravitaillement demande une très grande pratique: la plus grande erreur serait ici de vous approcher trop rapidement du ravitailleur. Si vous le loupez, descendez les gaz d'à peu près 30% et enclenchez les freins aériens (B). Le ravitailleur devrait alors vous dépasser. Coupez ces moteurs et recommencez.

Une fois votre chasseur ravitaillé pressez H afin de refermer les conduites.

## L'ATTERRISSAGE

Utilisez la visée satellite (F8) pour repérer exactement votre distance par rapport à la piste d'atterrissage, et ajustez votre position en utilisant le manche à balai. Une fois satisfait de votre inclinaison, remettez-vous en visée de cockpit. Vous devriez maintenant pouvoir observer la piste d'atterrissage dans le HUD. Réduisez alors lentement votre altitude et votre vitesse de 30 %, en n'oubliant pas de baisser le train d'atterrissage. Continuez alors de baisser votre altitude jusqu'à vous trouver juste au dessus de la piste d'atterrissage. Enclenchez alors les freins aériens et faites piquer le nez de votre avion, lentement et prudemment. Les roues crisseront lorsque elles heurteront la piste d'atterrissage. Alignez-vous avec cette dernière en utilisant le manche à balai et descendez votre vitesse jusqu'à 0% en pressant 1. Pressez 1 de nouveau afin de couper le moteur puis coupez les freins aériens. C'est réussi! Félicitations pour votre premier vol réussi. Et bien, vous devriez être maintenant un pilote exemplaire. Malgré cela, vous voudrez certainement essayer toutes les missions, n'est-ce pas? Pour cela, au lieu d'entrer votre propre nom de pilote, essayez plutôt de taper «BUCKAROO». L'ordinateur répondra alors «Oh no! it's a buckaroo», mais plus important, vous pourrez essayer n'importe laquelle des seize missions proposées!



# FOOTBALLER OF THE YEAR

	STADE	MANAGER	NICKNAME	RESULTAT FINALE FA CUP		
ABERDEEN	Pittodrie	Scott	Dans	1967: /// /	Tottenham	b. Chelsea :2-1
ARSENAL	Highbury	Graham	Gunners	1968:Georges BEST	WBA	b. Everton :1-0
ASTON VILLA	Villa Park	Taylor	Villains	1969:Dave MACKEY	Man. City	b. Leicester :1-0
CARDIFF CITY	Ninian Park	Borrows	Bluebird	1970:Billy BREMNER	Chelsea	b. Leeds :2-1
CELTIC	Celtic Park	Turner	Bhoys	1971:Franck Mc LINTOCK	Arsenal	b. Liverpool :2-1
CHELSEA	Stamford Bridge	Campbell	Blues	1972:Gordon BANKS	Leeds	b. Arsenal :1-0
DUNDEE UNITED	Tanadice Park	Mc Clean	Terrors	1973:Pat JENNINGS	Sunderland	b. Arsenal :1-0
EVERTON	Goodison Park	Harvey	Toffemen	1974:Ian CALLAGHAN	Liverpool	b. Newcastle :3-0
LEEDS UNITED	Elland Road	Bremner	United	1975:Allan MULLARY	West Ham	b. Fulham : -
LIVERPOOL	Anfield	Dalglish	Pool	1976:Kevin KEEGAN	Southampton	b. Man. Utd :1-0
MAN. UTD	Old Trafford	Ferguson	Red Devil's	1977:Emyl HUGHES	Man. Utd	b. Liverpool :2-1
NEWCASTLE UTD	St James' Park	Mc Faul	Magpies	1978:Kenny BURNS	Ipswich	b. Arsenal :1-0
NORWICH CITY	Carrow Road	Stringer	Canaries	1979:Kenny DALGLISH	Arsenal	b. Man Utd :3-2
NOTTS FOREST	City Ground	Clough	Reds	1980:		
RANGERS	Ibrox	Souness	Gers	Terry Mc DERMOTT	West Ham	b. Arsenal :1-0
SHEFFIELD	Hillsborough	Atkinson	Owls	1981:Frans THITSEEN	Tottenham	b. Man. City :3-2
SUNDERLAND	Roker Park	Smith	Rokerites	1982:Steve PERYMAN	Tottenham	b. QPR :1-0
SWEANSY CITY	Vetch Park	Yorrah	Swans	1983:Kenny DALGLISH	Man. Utd	b. Brighton : -
TOTTENHAM	White Hart Line	Venables	Spurs	1984:Ian RUSH	Everton	b. Watford :2-0
WEST HAM UTD	Upton Park	Lyall	Hammers	1985:Neville SOUTHALL	Man. Utd	b. Everton :1-0
WOLVERHAMPTON	Moulineux	Mc Neill	Wolves	1986:Gary LINEKER	Liverpool	b. Everton :3-1
				1987:Clive ALLEN	Coventry	b. Tottenham:3-2
				1988:John BARNES	Winbledon	b. Liverpool :1-0
				1989:Steve NICOL	Liverpool	b. Everton :3-2

(FERCOT' Laurent).

## FRED

ST

- |  |  |  |   |
|--|--|--|---|
| 1) Prenez le poignard  | 16) prendre la grille  | 29) prendre la clé   | 44) prendre la pomme                      |
| 2) prenez le sac   | 17) (2è niveau) prendre le   | 30) prendre la porte   | 45) descendre tout en bas                 |
| 3) utilisez la potion de l'invincibilité si c'est elle qui se trouve dans le sac | poignard, puis la pomme, puis la clé   | 31) descendre au rez-de-chaussée, et tuez la chauve-souris, prendre la porte | 46) prendre l'issue                       |
| 4) allez au fond du tableau  | 18) détruire l'étoile bleue  | 32) prendre la potion  | 47) prendre la potion rouge               |
| 5) prenez la clé   | 19) monter   | 33) tuer chauve-souris   | 48) prendre la clé                        |
| 6) passez par la trouée  | 20) prendre la 1è porte  | 34) prendre clé  | 49) sortir par l'autre issue              |
| 7) prenez la pomme   | 21) prendre la pomme   | 35) sortir de cette pièce  | 50) prendre l'ascenseur                   |
| 8) prenez la potion d'invincibilité  | 22) prendre la potion bleue et se laisser mourir   | 36) monter au 4è étage en prenant la pomme au 3è                             | 51) foncez tout droit                     |
| 9) aller au fond du tableau  | 23) vous êtes au début du 2è niveau, refaites le même trajet sauf qu'il faut prendre la 2è porte | 37) prendre la porte   | 52) prenez la pomme sur la table          |
| 10) prenez la clé  | 24) prenez le sac  | 38) prendre le poignard  | 53) prendre la porte                      |
| 11) passez par la trouée   | 25) prenez l'ascenseur   | 39) prendre la potion bleue  | 54) tuer le sorcier                       |
| 12) prenez le poignard   | 26) (3è niveau)  | 40) tuer la chauve-souris et prendre la clé                                  | 55) prendre la clé                        |
| 13) prenez le 2è escalier puis le sac  | 27) prendre la pomme   | 41) sortir de cette pièce  | 56) prendre le poignard                   |
| 14) tuer tête de diable  | 28) tuer la chauve-souris  | 42) aller au 5è étage  | 57) tuer le dragon                        |
| 15) prendre clé  |  | 43) prendre la clé   | 58) tuer le magicien                      |
|  |  |  | 59) monter                                |
|  |  |  | 60) prendre le joyau et vous avez gagné!! |

(TOURNOUX François).



TURN OVER GO IN THE CASTLE. EXAMINE WARPS.

TURN OVER GO IN THE CASTLE. EXAMINE WARPS.

1er warp:

**1er warp:** GO IN THE SMALL WARP, ASK ROD TO MAKE COFFEE, TAKE ALL IN BIN, W, W, TURN ON SWITCH, OPEN DOORS, S, TAKE ALL IN BIN, N, N, CLOSE DOOR, PUSH BUTTON, OPEN CUPBOARD, TAKE ALL IN IT, SET FADER TO ONE, PLAY CLEANER IN PLAYER, PLAY CASSETTES IN PLAYER(note les 3 chiffres.), OPEN DOOR, S, E, E, OPEN DOOR, N, EXAMINE CABINET, SET COMBINATION TO(3 chiffres.), OPEN CABINET, TAKE ALL IN IT.

chiffres), OPEN CABINET, TAKE ALL IN IT.  
**2eme warp:** GO IN THE SMOOTH WARP, SE, SE, E, OPEN CAGE, W, NW, NW, Z, Z, Z, Z, Z, TAKE DISC, E, SE, SE, E, OPEN CUPBOARD, TAKE ALL IN IT, WEAR GLOVES, TAKE MOULD, HOLD CRUCIBLE WITH TONGS, PUT DISC IN CRUCIBLE, HOLD CRUCIBLE OVER FIRE, POUR GOLD ON MOULD, W, W, WITH TONGS, BREAK MOULD WITH HAMMER, TAKE RING.

W, W, N, N, E, E, Z, Z, Z, BREAK MOULD WITH HAMMER, TAKE HING.  
**3eme take:** GO IN THE WARP, WEAR JEANS, S, MOVE RUBBISH, TAKE TORCH, LIGHT IT, E, E, E, E, S, TAKE PEW, SWITCH OFF LAMP, N, PUT DOWN PEW, LIGHT LAMP, D, S, (yes), MOVE DEBRIS, MOVE LID, D, TAKE ROPE, U, N, U, CLIMB PEW, CLIMB ARCHWAY, TIE ROPE TO GARGOYLE, HOLD ROPE D, PULL ROPE, TAKE GARGOYLE, UNTIE ROPE, D, S, D, PUT GARGOYLE IN HOLE, TAKE CHALICE, GO IN WARP, WEAR ALL, TAKE LAMP, S, E, E, E, N, D, S, D, LOOK IN CHALICE, TAKE GROMMET.

GROMMET.

**Large warp:** GO IN LARGE WARP, LOOK UNDER FISHTON, TAKE CARDS, PUT HAND ON PRINT  
TURN OFF SWITCH, S, D, S, E, D Z FOR TRAIN, GO IN TRAIN, Z, Z, Z, LEAVE IT, U, SE, SE, E, E, BUY  
ALL WITH FISA CARD, BUY BAG WITH FISA CARD, W, S, BUY PLUGS WITH FISA CARD, N, N, BUY  
FISHTON WITH FISA CARD, S, W, W, BUY SNIFTER WITH FISA CARD, GIVE IT TO DRUNK, ASK  
DRUNK ABOUT CARD, BUY SNIFTER WITH FISA CARD, GIVE IT TO DRUNK, BUY IT WITH FISA CARD,  
BUY CYLINDER WITH FISA CARD, N, N, BUY TIE WITH FISA CARD, BUY GLASSES WITH FISA CARD,  
S, NW, D, Z FOR TRAIN, GO IN IT, Z, Z, Z, LEAVE IT, U, E, S, BUY SACHET WITH FISA CARD, N, E, S,  
E, S, OPEN BOOK AT PAGE 158, TEAR PAGE, E, PUT TATTY CARD IN SLOT, E, SE, PUT PAGE IN  
SLOT, TAKE WHEEL, TURN OFF SWITCH, NW, PUT DOWN WHEEL, PUT TATTY CARD IN SLOT, W, W,  
W, W, W, D, Z FOR TRAIN, GO IN IT, Z, Z, Z, Z, Z, LEAVE IT, U, N, OPEN SACHET, N, TAKE  
CRYSTAL, S, S, D, Z FOR TRAIN, GO IN IT, Z, Z, Z, Z, Z, LEAVE IT, U, N, TURN OFF SWITCH,  
W, W, REMOVE SCREW WITH SCREWDRIVER, E, E, S, D, Z FOR TRAIN, (cherchez Bertie Bream), ASK  
BREAM ABOUT DISCO(l'heure de rendez-vous doit être 13:00: ), (retourner a :UNIVERSITY FOYER.),  
PUT NEW CARD IN SLOT, N, PUT CRYSTAL IN TUNA, CLOSE TUNA, TURN ON IT, OPEN IT, TAKE  
CRYSTAL, DROP SACHET, PUT TATTY CARD IN SLOT, S, E, E, PUT TATTY CARD IN SLOT, E, DROP FILTER, DROP  
WAIT UNTIL 13:00, GIVE TIE TO BREAM, N, E, E, E, PUT TATTY CARD IN SLOT, E, NE, REMOVE  
SCREW WITH HYPERDRIVER(noter mot de passése bream. (ex:GRAVEL, EGGS...)). SW, SIT AT TER  
MINAL, LOGIN, BREAM, (mot de passe), GAMES, SHUTDOWN, (4:ajouter 1 a 25 pour avoir un A;5:ajouter  
1 a 25 pour avoir un R;2:ajouter 1 jusqu'a ce que le 3 soit un S;2:ajouter 1 a 25 pour avoir un A;1:ajouter  
1 a 25 pour avoir un W); QUIT, QUIT, GET UP, PUT TATTY CARD IN SLOT, W, W, W, D, Z FOR  
TRAIN, GO IN IT, Z, Z, Z, Z, Z, Z, LEAVE IT, U, W, N, N, DROP GLASSES, DROP PLUGS, GO IN  
DARK WARP(voir nota), TAKE CYLINDER, U, PUT CYLINDER IN BAG, S, TAKE CASE, D, S, E, D, Z FOR  
TRAIN, GO IN IT, Z, Z, Z, Z, Z, Z, LEAVE IT, U, E, E, PUT NEW CARD IN SLOT, N, U, OPEN CYLINDER  
DROP BAG, TAKE BRIDGE, CLIMB RAILINGS, E, E, E, PUT TATTY CARD IN SLOT, E, DROP BRIDGE  
FIX CRYSTAL AT BRIDGE, FIX FILTER AT WHEEL, FIX FILTER AT BRIDGE, FIX FILTER AT CASE, NE  
REMOVE SCREW WITH HYPERDRIVER, REMOVE ACCELERATOR, PUT REGULATOR IN DEVICE  
FIX IT WITH I OK SCREW. (Vous avez gagné avec 483 sur 501).

note: pour résoudre le DARK WARP, les directions font apparaître ou disparaître les directions suivantes:  
 U - W S SW N NW ID III ne doit rester que la direction UP pour trouver le CYLINDER.

example:

example:  
exits: W, S, N, NE, SE, UP  
-1IP

exits: E, NW, SW

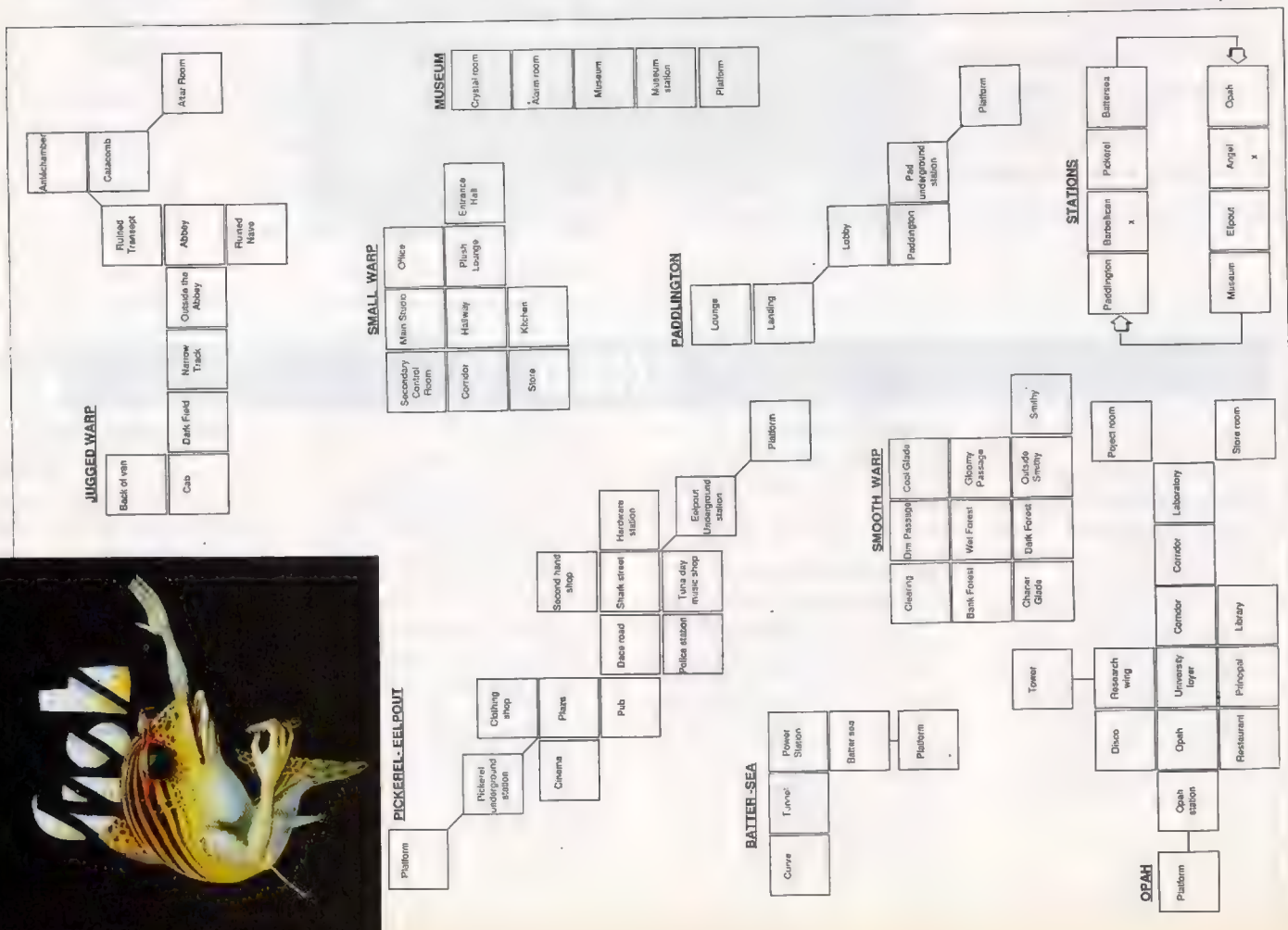
axis: E, NW, SW  
>NORTH

exits: N, NE W, SW, UP

**>EAST**

exits:E, S, SE, W, SW

## SOUTH





## I) Généralités

Les multiples tableaux qui jalonnent le périple de Thor seront regroupés en deux catégories: R=REFLEXES (caractérisant les tableaux pour lesquels précision et rapidité seront nécessaires) et S=STRATEGIE (pour les tableaux où le joueur doit établir une tactique plus ou moins complexe: surtout pour les monstres de fin de mondes).

Les potions et le choix des armes jouent un rôle essentiel dans la survie du héros. C'est souvent dans le choix et l'utilisation de celles-ci que réside le côté très stratégique du jeu.

Les tableaux «réflexes» feront l'objet de moins d'observations que les tableaux «stratégie» (normal, tous les acharnés de l'Amiga ont des réflexes).

## II) «Let's go for the stroll !»

### ALFHEIM:

La principale difficulté de ce premier monde réside dans les pièges pour lesquels une grande précision est nécessaire (flammes, fosses etc...). Pour chaque monde: il est préférable de faire «pause» au début de chaque tableau afin de ne pas oublier de clé dans celui-ci.

#### Tableau I (S):

Allez vers la droite. A quelques pas du feu, le géant se réveille. Ne lui tirez pas dessus. Sautez au dessus du feu. Allez en haut du tableau et tirez sept fois sur la chouette. Retournez prendre la fiole.

#### Tableau II (S):

Si la clé est présente dans le tableau, sauter sur le premier toit puis sur le deuxième en restant bien au bord pour éviter les flammes.

#### Tableau III (R):

Descendez jusqu'à quelques pas du feu, puis tuez la sorcière. Dépêchez-vous de sauter par dessus le crapaud avant qu'il ne saute à son tour (prenez la potion).

#### Tableau IV (R):

Passez sous l'arbre tout en évitant les pierres. Attrapez les fruits rouges au passage, grimpez à l'échelle et passez au tableau V.

#### Tableau V (S):

Utilisez la fiole bleue (surprise!), passez au VIème tableau en sautant en diagonale à partir de l'extrémité du pont.

#### Tableau VI (R):

Prenez la fiole. Sautez par dessus l'homme en armure rouge (il est indestructible). Attention à la fosse. Ne pas prendre les fruits verts.

#### Tableau VII (S):

Tuez la sorcière en tirant de la gauche du tableau. Montez à l'échelle pour évitez le crapaud (prenez la hache si vous voulez, cela a peu d'importance). Prenez le fruit et/ou la potion, et passez au tableau suivant.

#### Tableau VIII (S):

La créature dans l'arbre crache du feu dès que Thor arrive au niveau du totem. Il faut alors sauter par dessus la flamme, et s'arrêter juste

devant la fosse. S'accroupir. Attendez que le serpent reparte, et franchissez la fosse. Arrêtez-vous de nouveau, puis repartez après la flamme du serpent. Sautez par dessus le feu, il y a une fiole derrière l'arbre.

#### Tableau IX (S):

Passez sous l'arbre en vitesse. Détruisez le gobelin (2 coups). L'ouverture en vert, du milieu, est en fait un passage secret. S'accroupir puis mettre tout de suite la manette vers le haut. Une fois la clé se trouvant dans le passage récupérée, sortir de la même façon.

#### Tableau X (R):

Allez prendre la vie qui se trouve sur le toit, descendez au bord du toit (à droite), de là, sautez par dessus les pièges et passez rapidement au tableau XI.

#### Tableau XI (R):

Détruisez la sorcière en descendant la pente.

#### Tableau XII (S):

Monter rapidement sur le promontoire, s'accroupir en face de l'ouverture (et hop, une vie), et prendre le coffre.

#### Tableau XIII (R):

Même chose qu'au tableau I.

#### Tableau XIV (R):

Descendre jusque devant les flammes, tuer la sorcière, se dépêcher de sauter ou revenir au tableau XII (sur le promontoire).

#### Tableau XV:

Ce monstre est très facile à tuer. Il suffit de disposer d'au moins 40 points de vie, et de sauter sans interruption tout en tirant. Une fois les trois têtes détruites, vous n'avez plus qu'à aller à droite, et c'est fini (pour ce monde en tous cas).



## VANAHEIM: Des réflexes, rien que des réflexes !!!

#### Tableau I (R):

R.A.S. (attention aux spectres, tout de même, leur seul contact est mortel.).

#### Tableau II (R):

Le crâne peut-être détruit lorsqu'il plonge sur vous (il suffit d'anticiper).

#### Tableau III (R):

Détruire l'archer en sautant et en tirant 4 fois. Attention aux gardiens.

#### Tableau IV (R): La mort.

Vous pouvez la détruire en la touchant 10 fois (=une fiole), ou passer sans la combattre (avec prudence, elle est tout de même très rapide).

#### Tableau V (R):

Pour le dard; approchez-vous le plus près possible, puis avancez sans vous arrêter lorsqu'il remonte.



**Tableau VI (R):**  
Dépêchez-vous de passer au tableau suivant.

**Tableau VII (R):**  
Foncez vers la charrette de foin en vous débarrassant des monstres et en sautant par dessus l'homme en rouge. Prenez les fruits, et passez au tableau VIII.

**Tableau VIII (R):**  
Monter sur le trône en prenant garde à la sorcière et aux monstres. Une fois propulsé par le ressort, bloquer le «joy» sur la diagonale en haut à droite, et vous arriverez à droite du dard. Sain et sauf.

**Tableau IX (R):**  
Tirez! Tuez! Massacrez! Conservez l'arme de feu.

**Tableau X (R):**  
Grimpez aux colonnes à droite de la tour, puis sautez sur la tour (elle même). Vous vous trouvez alors dans le passage secret N°2. Prenez la clé et plongez dans la cheminée du milieu, à droite (la plus grosse).

**Tableau XI (R):**  
Tuez l'archer volant pour une potion (4 coups).

**Tableau XII (R):**  
En prenant garde à la sorcière au balai, et au sorcier en robe bleue, allez jusqu'à la bouche. Pour la franchir, sautez en diagonale vers le haut sans arrêt, et elle ne vous croquera pas tout cru. Petit veinard.

**Tableau XIII (R):**  
Détruisez les yeux en vous accroupissant et en tirant sans arrêt.

**Tableau XIV (R):**  
Débarrassez-vous vite du magicien avant qu'il ne lance des éclairs. Evitez les flèches de l'archer. Prenez le fruit rouge, sautez par dessus la flamme du serpent et foncez vers la droite.

**Tableau XV (S/R):**  
Tirez sur les pierres tombales lorsqu'elles sont au sol. Contentez-vous d'éviter d'être sous ces dernières lorsqu'elles retombent à terre. Elles sont totalement inoffensives, vous pouvez passer dessus sans risque. Après une quinzaine de coups au but, la pierre tombe en morceaux. Ne touchez pas à l'épée, ce serait mortel. Une fois les 3 pierres détruites, l'épée disparaît dans le sol, et vous pouvez passer.

### NIDAVELLIR:

Probablement le tableau le plus difficile du jeu, tant les réflexes du joueur sont sollicités. Prenez surtout garde aux monstres sans yeux qui, lorsqu'ils arrivent près de vous, se mettent à sauter sans cesse. Ne laissez jamais de monstre derrière vous lorsque vous passez d'un tableau à l'autre, car vous le retrouveriez dans votre dos. Evitez les autels le plus souvent possibles, ils sont souvent enflammés. Pour les crânes suspendus, attendez qu'ils soient totalement tombés pour sauter par dessus. Sauf pour le premier où vous pouvez passer entre le premier au second rebond. Pour le reste c'est à vous de jouer. Et un conseil, faites «pause» avant chaque salle pour bien vous remettre en mémoire les pièges du tableau (ce serait trop bête, non ?). Pour les clés apparemment inaccessibles, essayez les fioles jaunes, et recommencez.

**Tableau I (S):**  
Le promontoire rocheux est à deux étages, montez par l'extrémité gauche du premier, allez à droite jusqu'à l'extrémité droite de la troisième dalle. De là, en évitant de toucher les vers lâchés par l'oiseau (attendez son passage), sautez en diagonale pour atterrir sur la seconde dalle du deuxième étage. Redescendez au premier étage par la droite, puis sautez en diagonale pour éviter les gouttes d'eau et sortir du tableau.

**Tableau II (S):**  
Faites tomber la stalactite en vous approchant doucement. Remontez la pente jusqu'à ce que le gros rocher stoppe sa course. Sautez en diagonale dès qu'il roule vers vous. Pour le crâne voir l'intro, un peu plus haut.

**Tableau III (S/R):**  
Avancez très doucement vers la droite. Une fois que les pieux sont tombés, foncez. Note: si vous voulez une potion, prenez la masse d'arme, et visez la tête de la première statue. Il faut tirer une dizaine de fois.

**Tableau IV (S):**  
Pour avoir la bague, il suffit de sauter en diagonale pour éviter de tomber sur l'autel. Pour passer le monstre rouge indestructible, utiliser une fiole bleue.

**Tableau V (S/R):**  
Montez immédiatement sur l'autel. Sauter en tirant sur le crâne pour le faire chuter. Redescendez et accroupissez-vous pour tuer les monstres sans yeux. Lorsqu'une ouverture se présente, franchissez le crâne, montez sur l'autel sans vous occuper de la sorcière, prenez la vie, et sautez hors du tableau.

**Tableau VI (S):**  
Détruisez les monstres, accroupissez-vous devant l'ouverture au milieu, puis mettez le joy vers le haut (ce sera toujours comme ça pour entrer dans

un passage secret). Voilà le parcours à suivre (emplacement réel des dalles): Les dalles sont numérotées de haut en bas et de gauche à droite. 3ème rangée, dalle 5. Sauter sur la dalle 6 de la 4ème rangée. Marchez sur la 7, sautez les dalles 8 et 9. Sauter en diagonale, du milieu de la 10 afin d'arriver juste à gauche du haut de la porte. Sauter alors en diagonale haut gauche (bloquer le joy). Vous atterrissez alors entre les dalles 9 et 10 de la rangée 8. Sauter entre les dalles 7 et 8 de cette même rangée, avancez un peu, et sautez entre les dalles 5 et 6 de la rangée 9. Sauter une nouvelle fois à gauche pour arriver à l'extrémité gauche de la dalle 4. Sauter encore une fois, prenez la clé, et laissez-vous tomber.

En sortant, grimpez au sommet du temple pour redescendre et aller chercher la boule (bombe!), que vous prendrez à la place de la masse d'arme. Faites tomber le stalactite et passez au tableau VII.

**Tableau VII (R/S):**  
Allez directement en haut du bâtiment en pierre. Pas besoin de sauter au dessus de l'oiseau, mais prenez garde aux monstres sautillants (eux, vous touchent si vous ne sautez pas). Prenez la fiole et le cristal. Une fois l'oiseau passé, laissez vous tomber par la gauche, et tuez le magicien. Remontez pour éviter le crapaud, et lorsqu'aucun monstre n'est en vue, laissez-vous tomber par la droite.

**Tableau VIII (S):**  
Attention aux boules oranges. Vous pouvez passer lorsqu'elles





retombent. Avant de franchir la seconde, assurez-vous qu'aucun monstre n'est en vue. Faites alors tomber le stalactite qui se trouve juste derrière, et allez-y en prenant vos précautions.

### Tableau IX (R):

Foncez vers la droite, sautez par dessus la goutte, puis par dessus le vers, juste derrière le crochet (attention à lui, sinon...). Ne montez pas à l'échelle. Vous reviendrez après, par la gauche, s'il y a une clé.

### Tableau X (R):

Attendez que le crâne soit descendu avant de passer. Attention aux monstres sans yeux.

### Tableau XI (R):

Attendez avant de tirer, avancer en détruisant les oiseaux, sautez par dessus les gouttes, tirez une fois sur le monstre rouge, sautez par dessus, et dépêchez-vous de passer au tableau XII.

### Tableau XIII (R):

Sautez sur l'autel en évitant les gouttes et les monstres. Accroupissez-vous au milieu. Vos points de vie descendent, ne vous inquiétez pas, ils vont remonter.

### Tableau XIV (R/S):

Si vous voulez une fiole, il y a la statue (cf. tableau 3). Commencez par détruire l'oiseau, puis descendez détruire la sorcière. Retournez alors en arrière si vous voulez éviter le crapaud (et oui, car derrière il y a un stalactite qui ne demande qu'à tomber). Revenez et passez en faisant attention aux vers et aux monstres.

### Tableau XV (S):

Arrivé à l'extrémité du tableau XIV, utilisez une potion Gold (celle qui fait sauter plus haut). Changez d'arme pour les bombes. Une fois en face de l'énorme bête, foncez sur l'autel de pierre. De là, sautez pour éviter les boules qui sortent des yeux, tout en tirant tranquillement. Après une bonne vingtaine de coups, le diamant qui se trouvait à la base du monstre, explose.

## MUSPELL:

Ah, enfin, voilà un tableau qu'il est beau et pas dur en plus! Simple précision: si vous voulez ne pas avoir à le repasser, il vous faudra simplement avoir sauvé, une fois le monstre de fin de tableau tué, une fiole bleue, une fiole Gold, et avoir encore en votre possession la boule de feu (l'arme), bien qu'elle ne soit guère utile dans ce monde embrasé. Pour tuer le géant de feu, utiliser les marteaux (8 coups).

### Tableau I (S):

Prenez la fiole Gold sur la poutre. Arrivé à l'extrémité droite de la salle, utilisez la, puis sautez un grand coup en diagonale. Cela vous permettra d'éviter le monstre de feu du tableau II.

### Tableau II (R/S):

Vous avez donc évité le géant de feu, attendez un peu sur la première marche de l'autel qu'un deuxième géant fasse son entrée. Celui-là, sautez par dessus et vous pourrez sortir.

### Tableau III (R):

N'oubliez pas la hache, et gardez la boule de feu.

### Tableau IV (R):

R.A.S. (enfin, n'oubliez pas que le pont est en mauvais état).

### Tableau V (R):

Attendez que le démon cornu ait craché sa petite flamme pour passer.

### Tableau VI (R/S):

Pour la larve démoniaque (quel joli nom!), ne bougez pas d'où vous vous trouvez, et tirez en position debout (une quinzaine de coups suffisent).

### Tableau VII (R/S):

Assurez-vous que vous avez bien les marteaux en main pour détruire le géant de feu. Observez bien le sol, à droite du dernier pieu visible, vous apercevez la pointe d'un autre pieu (vieux celui-là!): sautez par dessus.

### Tableau VIII (S):

N'oubliez surtout pas de grimper aux marches qui vous sont offertes, en prenant garde, tout de même, de ne pas toucher les oiseaux cracheurs.

### Tableau IX (R):

Bof, c'est du réflexe pur...

### Tableau X (R):

R.A.S.

### Tableau XI (R/S):

Accroupissez-vous à gauche pour détruire le crâne sauteur. Allez-

vous rafraîchir en calice en vous accroupissant. Sauter par dessus le pieu caché (cf. tableau VII), et prenez garde de ne pas avoir sauté sur le promontoire juste avant.

### Tableau XII (S):

Détruisez le géant de feu avec les marteaux. Pénétrez dans le passage secret qui se trouve au niveau de la porte entrouverte. Attention, ne sautez pas sur n'importe quelle dalle, sautez sur la première à votre gauche, puis sur celle un peu plus haut à gauche, puis sur celle juste à droite, sur celle d'au dessus, puis sur celle qui se trouve à droite. Laissez-vous tomber sur la dalle juste en dessous, puis sautez sur la dalle qui se trouve en haut à gauche de la clé. Sauter sur celle de la clé, et refaites le chemin en sens inverse. N'oubliez pas de tuer l'autre géant de feu qui arrive lorsque vous ressortez.

### Tableau XIII (R/S):

Évitez la flamme tournoyante du guerrier indestructible, attirez-le vers vous sautez par dessus et foncez.

### Tableau XIV (R):

Allez chercher la vie en haut des échafaudages et foncez vers la droite.

### Tableau XV (R):

Approchez-vous assez près en sautant (bombes en main) pour atteindre les oeufs, touchez les plusieurs fois en évitant les flammes. Il en sortira des dragonneaux qu'il vous faudra éviter.

## NIFLHEIM:

Rien de bien sorcier (enfin!), mais il faut avoir en sa possession une fiole Gold, une bleue et l'arme de feu.





### Tableau I:

Devant le bloc de glace, utiliser l'arme de feu jusqu'à ce qu'elle disparaisse (la glace...).

### Tableau II:

Utiliser la fiole bleue pour passer le précipice de glace.

### Tableau III:

Utiliser la fiole Gold pour pouvoir atteindre la plateforme ou se trouve la vie, et finir le tableau.

### MUSPELL (again!):

#### Tableau I:

Attention au démon cracheur.

#### Tableau II (R/S):

Allez chercher la hache; Un géant de feu apparaît, montez sur le petit piédestal de pierre (celui avec le squelette), et sautez par dessus le géant. Passez au tableau III.

#### Tableau III (R/S):

Tuez la larve démoniaque (cf. MUSPELL), montez ensuite chercher l'anneau, une fois en haut du bâtiment, sautez en tirant. Un livre apparaît (=1 vie).

#### Tableau IV (R):

R.A.S.

#### Tableau V:

R.A.S.

#### Tableau VI (R):

Détruisez le géant de feu, et le diable volant.

#### Tableau VII (R):

Allez jusqu'au milieu de la salle. De là, détruisez le diable volant en tirant 5 coups en sautant. Avancez-vous vers le tableau VIII.

#### Tableau IX (S):

N'oubliez pas de monter les marches, et de tuer le géant avec les marteaux.

#### Tableaux X et XI (R):

Purs réflexes.

#### Tableau XII (R):

R.A.S.

#### Tableau XIII (R/S):

N'hésitez pas à rentrer dans le bâtiment par la porte entrouverte (nouveau passage secret). Avant cela, détruisez le crâne sauteur en position accroupie. Grimpez les deux premiers niveaux de l'échelle en maintenant la manette vers le haut. Vous êtes maintenant à portée de la clé. Sauter alors en diagonale haut droite: vous éviterez ainsi de retomber sur les barreaux enflammés.

#### Tableau XIV (R/S):

Détruisez le premier géant de feu, puis montez trois des six marches menant au squelette. Attendez qu'un second géant entre en scène, et enjambez-le pour passer au tableau XV.

#### Tableau XV:

BAh, même tactique, sauf que cette fois ci, vous pouvez utiliser une fiole bleue pour plus de sûreté.

### NIDAVELLIR (again and again):

#### Tableau I (R/S):

Faites tomber le stalactite en amorçant un passage sous la première

boule orange lorsqu'elle remonte puis en revenant rapidement sur vos pas pour l'éviter. Passez ensuite au tableau II en faisant attention aux horribles monstres sauteurs (Beuark!). Ne prenez pas la vie, car vous en perdriez une autre avec le feu.

#### Tableau II (R/S):

Ne sautez surtout pas sur le promontoire soutenant les statues. En revanche, vous pouvez faire tomber la tête de la première en utilisant les masses d'arme. Attention aux démons en fin de tableau.

#### Tableau III (R):

Pour la fiole, utilisez la potion Gold.

#### Tableau IV (R):

Évitez la goutte qui tombe, et attention à la dalle lisse sur le bâtiment, elle est mortelle.

#### Tableau V (S/R):

Avancez jusqu'au deuxième arbre, faites tomber le stalactite. Attention aux vers. Revenez sur vos pas pour sauter par dessus l'homme en armure rouge.

#### Tableau VI (S/R):

Prenez le coffre en évitant l'autel, sautez par dessus la goutte en tirant si un oiseau arrive. Grimpez les deux niveaux de l'autel, et passez au tableau VII.

#### Tableau VII (S):

Descendez de l'autel lorsque le rocher est au milieu de l'écran. Allez vous placer au niveau du premier stalactite. Détruisez les monstres sauteurs, profitez d'une ouverture pour, lorsque le rocher repart, le suivre. Lorsqu'il revient, attendez le dernier moment pour arriver en sautant au milieu de l'autel. La boule ne vous touchera plus. De là, en évitant les monstres, vous descendrez sauterez hors du tableau lorsque le rocher repartira vers la gauche.

#### Tableau VIII (R):

Foncez vers la droite en détruisant les monstres rouges. Lorsque l'occasion se présente, sautez sur le promontoire à droite de l'écran, en évitant la goutte. De là, vous atteindrez facilement le tableau IX.

#### Tableau IX (R/S):

Entrez au plus vite dans le temple (passage secret). Vous n'oublierez pas le stalactite en sortant. Allez sur l'échelle de gauche, grimpez jusqu'au dernier barreau. De là, bloquez le joy en haut à droite. Lorsque vous atterrissez, vous êtes de nouveau propulsé dans les airs (avec la clé). Répétez le même mouvement pour atterrir au sommet de l'échelle du milieu. Descendez les barreaux un à un avec précautions.

#### Tableau X (R/S):

Descendez pour détruire la sorcière. Ceci fait, grimpez sur le piédestal à droite de l'autel du milieu. Une fois le crapaud passé, vous pourrez passer à votre tour.

#### Tableau XI (R/S):

Sautez par dessus la goutte avant qu'elle ne se dédouble, en prenant garde de ne pas atterrir sur l'autel (enflammé pour l'occasion). Foncez à droite, franchissez la seconde goutte.

#### Tableau XII (R):

R.A.S. (c'est rare ça...).

#### Tableau XIII (R):

R.A.S. (encore ???).





### Tableau XIV (R/S):

Grimpez jusqu'au sommet de la petite pyramide. Redescendez prendre la bombe. Sauter sur l'autel à droite. Allez vous accroupir près de la coupe, puis sautez joyeusement vers le tableau XV.

### Tableau XV (S/R):

Placez-vous le plus vite possible sur le promontoire rocheux, en ayant pris soin de faire chuter le stalactite juste avant. La tactique à observer est simple. Attendez que le rocher passe sous vous pour descendre, et tirer sur le diamant avec l'arme de feu. Remontez après 3 ou 4 coups juste avant que les yeux ne sortent. Evitez-les, puis redescendez, et ainsi de suite jusqu'à ce que le diamant explose. Facile, non ?

### VANAHEIM (again...):

#### Tableau I et II:

R.A.S.

#### Tableau III:

Détruisez 5 spectres (5 fois 2 coups). Une fiole bleue apparaît alors entre les deux blocs de pierre. Utilisez la pour éviter le tir de la statue.

#### Tableau IV (R):

R.A.S.

#### Tableau V (R/S):

Tuez la mort afin de récupérer une fiole rouge (toujours utile).

#### Tableau VI (S/R):

Prenez la montre, et foncez au tableau VII.

#### Tableau VII (S):

Profitez de votre invulnérabilité éphémère pour passer les yeux et les spectres (attention aux monstres aux gourdins qui vous touchent malgré tout). Si vous mourrez dans la salle suivante, vous utiliserez alors la fiole rouge lorsque les yeux seront à l'écran.

#### Tableau VIII (S):

Entrez dans l'ouverture (passage secret). Les marches mènent à la clé. Placez-vous en face de la troisième, puis mettez la manette vers le haut. Une fois sur la dalle, sautez en diagonale de façon à retomber sur l'extrémité gauche de la dalle suivante (sinon vous ferez griller). Recommencez ainsi pour chaque dalle jusqu'à ce que vous parveniez à la clé. Laissez-vous tomber sur la dalle juste en dessous, puis allez à droite, vous retomberez sur l'herbe sain et sauf. En sortant, mettez tout de suite le joy vers la gauche pour éviter la piqure du dard. Repassez-le, puis allez au tableau IX.

#### Tableau IX (R):

R.A.S.

#### Tableau X (R):

Détruisez la mort pour obtenir une fiole bleue indispensable au tableau XII.

#### Tableau XI (R):

R.A.S., évitez seulement l'homme en rouge.

#### Tableau XII (S/R):

Utilisez la fiole bleue pour passer la statue, attention à la sorcière et au diable archer.

#### Tableau XIII (S/R):

Restez à gauche de l'écran pour détruire les yeux. Attention au dard.

#### Tableau XIV (R):

Détruisez la mort si cela vous fait plaisir.

### Tableau XV (S):

Cf. tableau XV VANAHEIM.

### ALFHEIM:

#### Tableau I (R):

R.A.S.

#### Tableau II (R/S):

R.A.S. Pour éviter le crapaud, montez sur le petit bâtiment de pierre.

#### Tableau III (R):

R.A.S.

#### Tableau IV (R):

Prendre les fruits rouges.

#### Tableau V (R):

R.A.S.

#### Tableau VI (R/S):

Débarrassez-vous de la sorcière, pénétrez dans la petite ouverture couverte de lichens (passage secret). Sauter par dessus le trou juste à votre gauche pour aller chercher la clé. Il y a un parcours à effectuer dans le noir. Trouvez-le en utilisant une fiole Gold.

#### Tableau VII (R):

R.A.S.! A part les fruits bien sûr !

#### Tableau VIII (R):

Pas de précipitation, sautez d'abord la fosse à gauche du tableau.

#### Tableau IX (R):

R.A.S.

#### Tableau X (R):

R.A.S.

#### Tableau XI (R):

Allez chercher la montre pour être invulnérable.

#### Tableau XII (R):

Evitez l'homme en rouge.

#### Tableau XIII (R):

R.A.S.

#### Tableau XIV (R):

R.A.S.

#### Tableau XV (S):

Employez la même stratégie que celle employée au début, mais avec plus de points de vie: 90 au minimum. Ou autre tactique moins gourmande en points de vie, mettez vous environ au premier 1/4 du tableau, accroupissez-vous et tirez. Les tirs rouges les plus dangereux ne vous atteindront pas.

### BRAVO, VOUS AVEZ GAGNE !!!

(Fabien Arsac)





## GARFIELD

● Un petit truc très utile qui va te permettre de terminer le jeu... Si tu presses simultanément les touches Q,A,O, et P, et en restant quelques secondes dans cette position, tu verras qu'en appuyant sur la touche Ø du clavier numérique, tu pourras passer les tableaux automatiquement. En plus si tu te trouves à un tableau sur le côté gauche, tu te retrouveras sur le même côté, au tableau d'après.

Pour arriver au bout du jeu, il faut aller jusqu'au tableau où se trouve un rat. A sa gauche, tu verras un coffre, et si lui donnes un coup de pied, il s'ouvrira. A l'intérieur se trouvent deux objets: un os et une clé. Il te faudra attraper l'os pour que la clé apparaisse. Avec cette clé, tu devras te diriger vers le tableau où se trouve enfermée une chatte, et après avoir pressé la touche Ø, tu auras droit au message de félicitations

CPC

● Pour avoir les vies infinies:  
POKE 7932,Ø: POKE 7933,Ø  
POKE 78Ø8,Ø: POKE 78Ø9,Ø

● Nourriture infinie:  
POKE 33595,Ø

SPECTRUM

```
1 REM Nourriture infinie pour GARFIELD
1Ø FOR I=529 TO 562:READ A:POKE I,A-5:NEXT
2Ø POKE 157,128:SYS 539
3Ø DATA 37,91,25Ø,174,39,146,225,7,174,7,146,226
4Ø DATA 7,1Ø1,77,82,85,174,7,146,36,14,1Ø1,174
5Ø DATA 178,146,54,82,146,73,82,81,45,13
```

● Pour avoir des vies infinies, fais un Reset après avoir chargé le programme, puis tape:  
POKE 25389,173  
POKE 2537Ø,173  
SYS 2432Ø

C 64

## GALACTIC CONQUEROR

● Pour faire un score époustoufflant, placez le vaisseau au milieu de l'écran et mettez vous en tir rapide. Ainsi une majeure partie des vaisseaux ennemis seront tués.

(BARDY Didier)

AMIGA

```
1Ø REM Energie infinie sur GALACTIC CONQUEROR version Disk
2Ø REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
3Ø MODE 1:OPENOUT"JOY":MEMORY &FFF:CLOSEOUT
4Ø PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...PUIS UNE TOUCHE...":CALL &BBØ6
5Ø LOAD"PROG",&1ØØØ:POKE &129C,Ø:CALL &1ØØØ
```

● Pour avoir du TITUS à l'infini, il faut oeil, rechercher les octets 3A F5 42 9Ø DA et les remplacer par 3A F5 42 ØØ DA  
Salut kirk :  
POKE &429C,Ø  
(Patrice MAUBERT)

CPC

## GABRIELLE

CPC

```
1 REM Vies infinies sur GABRIELLE version Disquette
1Ø MEMORY &3FFF:LOAD "gabriell.e":POKE &AØ23,&8Ø:POKE &AØ24,&BE
2Ø READ a$:WHILE a$<>"OK":POKE &BE8Ø+k,VAL("&"+a$):READ a$:k=k+1:WEND
3Ø CALL &6C42
4Ø DATA 21,ØØ,ØØ,22,a6,9a,22,a7,9a
5Ø DATA 21,C8,7A,36,Ø,23,36,Ø
6Ø DATA c3,5a,69,OK
```

## GHOSTBUSTER

● Lorsque l'on vous demande votre nom au début de la partie, taper OWEN et répondre "oui" pour l'ouverture du compte. Le nom de votre compte sera LIST. Vous serez maintenant en possession de 72ØØØØ\$ au lieu de 1ØØØØØ\$



# GAME OVER II

● Pour avoir:  
Un mega-lazer:  
POKE 2133,0  
Plus de mines:  
POKE 3166,25  
Des vies  
infinies:POKE  
8587,0  
L'énergie infinie:  
POKE 8682,0

```
1 'Vies infinies' pour GAME OVER II K7
3 'Patrick FUNARO
10 DATA 50,234,143,205,232,128,195,99,8
20 DATA 50,195,155,205,220,129,195,90,8
30 CLS:OPENOUT "B":MEMORY 1999
40 CLOSEOUT:LOAD "C.BIN",2000
50 BORDER 0:INK 0,0:MODE 1
60 FOR A=0 TO 17:READ B:POKE 111+A,B
70 NEXT:IF PEEK(2135)=205 THEN GOTO 100
80 POKE 2144,195:POKE 2145,111
90 POKE 2146,0:CALL 2000
100 POKE 2135,195:POKE 2136,120
110 POKE 2137,0:CALL 2000
```

```
1 ' Vies infinies pour GAME OVER II
2 ' version Disquette
10 DATA 33,186,0,205,212,188,121,34
20 DATA 100,0,50,102,0,33,0,1
30 DATA 229,85,93,14,65,223,100,0
40 DATA 33,159,0,34,10,2,201,205
50 DATA 57,171,49,0,192,58,71,170
60 DATA 254,1,32,7,175,50,169,124
70 DATA 95,73,3,175,50,195,155,195
80 DATA 88,163,132
90 MODE 1: C=0: FOR A=128 TO 186
100 READ B: POKE A,B: C=C+B: NEXT A
110 IF C<>5722 THEN PRINT "Erreur !!!":END
120 INPUT "Insérez la disquette <RETURN>";OK$
130 CALL 80
```

● Pour avoir les vies infinies:  
POKE 54216,0  
POKE 57606,0

SPECTRUM

● Voici le code pour la  
deuxième  
partie : 11423

ST

## GOLDEN PATH

● Tapez le listing puis sauvegardez le . Faites Run. Ce programme genere un fichier G\_PATH+.PRG sur votre disquette. Pour jouer:

- 1) Faire RESET puis insérez la disquette et double-cliquez sur G\_PATH+.PRG
- 2) Quand vous verrez le lecteur de disquettes s'arrêter, insérez la disquette GOLDEN PATH puis tapez une touche. Le jeu demarrera normalement.

' Energie infinie pour GOLDEN PATH de J.M.

```
Do
Read A$
Exit If A$="****"
CS=Mki$(Val("&H"+A$))
BS=BS+CS
```

```
Loop
BS=BS+Mki$(0)+Mki$(&H42)+Mki$(&H1200)
Open "o",#1;"\G_PATH+.PRG"
Print #1;BS;
Close #1
End
Data 601A,0000,0058,0000,0000,0000
Data 0000,0000,0000,0000,0000,0000
Data 0000,FFFF,4FFA,00FE,2F3C,0000
Data 0200,487A,FEF4,2F3C,004A,0000
Data 4E41,3F3C,0007,4E41,4267,487A
Data 0034,3F3C,004E,4E41,487A,0029
Data 487A,0025,487A,0014,2F3C,004B
Data 0003,4E41,2040,4268,1CD8,4EE8
Data 0100,6175,746F,5C67,616D,652E
Data 7072,6700,2A2E,2A00,0000,***
```

ST

## GEE BEE AIR RALLY

```
1 REM Temps infini et permet de ne jamais rater
2 REM aux qualifications pour GEE BEE AIR RALLY
10 DATA 180,38,191,166,224,40,124,40,124,200,5,133,555
20 INK 7: PAPER 7: CLEAR 65535: LOAD ""CODE
30 POKE 62492,91: LOAD""SCREEN$: FOR A=23296 TO 65535
40 READ B: IF B=555 THEN GO TO USR 62464: POKE A,B-5
50 NEXT A
```

SPECTRUM 128 K

```
10 REM Vitesse supersonique
15 REM sur GEE-BEE AIR RALLY version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par P. Maubert
30 MEMORY &9FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A022:READ A$
50 A=VAL("&"+A$):SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>2727 THEN PRINT"ERREUR!!!":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
75 CALL &BB06:CALL &A000
80 DATA 1E,00,53,0E,41,21,00,01,DF,14,A0
90 DATA 21,17,A0,22,B6,01,C3,00,01,66,C6
100 DATA 07,AF,32,CE,0D,3D,32,BE,17,C3,C3
110 DATA 04,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

CPC

● Pour atteindre une vitesse supersonique, aller en piste 22 secteur 00 et a l'adresse 090E remplacer le C0 par un 00, ou bien rechercher les octets 35 7E E6 0F C0 et les remplacer par 35 7E E6 0F 00 (Patrice MAUBERT)

● Pour atteindre une vitesse supersonique : POKE &0DCE,0 (Patrice MAUBERT)

## GUNSTAR

● Pour accélérer le jeu: POKE 44436,201  
Pour avoir tout à l'infini, sauf le temps: POKE 48212,201  
Pour relancer le jeu: RANDOMIZE USR 44000

```
1 REM Vies infinies sur GUNSTAR
2 REM Charge le jeu fais un RESET
3 REM avant de taper ce listing
10 A=234
20 FOR I=8367 TO 8372
30 POKE I,A
40 NEXT
50 POKE 8387,A
60 POKE 8388,A
```

SPECTRUM

C64

## GRAND PRIX SIMULATOR II

● Pour avoir 99 secondes à chaque circuit, recherchez les octets 32 7F 41 23 7E et remplacez-les par 3E 39 32 7F 41.

ou bien faites les pokes suivants :

```
POKE &44D5,&3E
POKE &44D6,&39
POKE &44D7,&32
POKE &44D8,&7F
POKE &44D9,&41
```



# GUNSMOKE

```

10 REM Vies infinies pour GUNSMOKE version K7
15 REM de Patrick FUNARO
20 MODE 1
30 INPUT "Quel tableau (1-5)";T
40 IF T<1 OR T>5 THEN 30
50 FOR I=40000 TO 40005
60 READ A:POKE I,A
70 NEXT I:POKE 40006,T
80 PRINT "INSEREZ LA CASSETTE ORIGINALE"
90 PRINT "ET APPUYEZ SUR UNE TOUCHE"
100 CALL &BB18
110 RUN "!"
120 DATA 2,208,7,201,13,7

```

```

10 REM Pour commencer à n'importe quel tableau
20 REM Pour GUNSMOKE
30 DATA 201,201,201,2,&H50
40 DATA &HC3,,201,&H51,&HC3
50 INPUT "NUMERO DE TABLEAU";T
60 FOR I=56000! TO 56008!
70 READ A:POKE I,A:NEXT
80 POKE 56900!,T
90 RUN"CAS:

```

MSX

● Pour avoir le nombre de vies que vous voulez sur GUNSMOKE stoppez le jeu lors de la page de sélection clavier joystick et poker avec MULTIFACE 2 à l'adresse &F05 votre nombre de vies (de 0 à 255). Pour choisir votre tableau de départ poker à l'adresse &2B6D votre tableau de départ désiré (de 1 à 6) le n°6 n'étant pas un tableau mais une très belle image de fin animée avec une superbe musique. (Ambroise THIELLEY).

```

10 REM VIES INFINIES SUR GUNSMOKE version Disquette de Cyrille et Eric
20 ' MODE 0:BORDER 0:FOR i=0 TO 15:READ a$:INK i,VAL("&"a$):NEXT:DATA 0,1,5,2,b,e,17,14,d,a,1a,0,3,6,0,0
30 OUT &FA7E,1:FOR I=&99A3 TO &99A3+1012:READ A$:A=VAL("&"A$):POKE I,A:B=B+A:NEXT
40 POKE &99A2,&F3:IF B<115063 THEN PRINT"PAF ERREUR DANS LES DATAS":END
50 CALL &99A2
60 POKE &F05,120
70 CALL &2BC0
80 DATA DD,21,7B,9D,DD,66,00,DD,23,DD,6E,00,DD,23,22,4D,9D,5D,CD,91,9C,21,4A,9D
90 DATA 35,CA,22,9B,21,4B,9D,35,20,32,DD,E5,21,00,C0,11,01,C0,01,FF,3F,36,00,ED
100 DATA B0,21,5B,98,AF,46,23,4E,23,F5,E5,CD,32,BC,E1,F1,3C,FE,10,20,F0,CD,0A,9C
110 DATA CD,C7,9C,CD,70,17,CD,B1,9C,DD,E1,F3,21,4C,9D,35,20,1E,21,00,C0,11,01,C0
120 DATA 01,FF,3F,36,00,ED,B0,21,63,9B,CD,73,9B,21,20,4E,11,00,C0,01,00,40,ED,B0
130 DATA DD,6E,00,DD,23,DD,66,00,DD,23,DD,4E,00,DD,23,DD,46,00,DD,23,DD,7E,00,32
140 DATA C3,9A,DD,23,DD,7E,00,32,AD,9A,DD,23,DD,7E,00,32,B4,9A,32,C6,9A,DD,23,DD
150 DATA 7E,00,32,EC,9A,DD,23,DD,7E,00,32,ED,9A,DD,23,22,42,9D,ED,43,40,9D,E5,21
160 DATA 00,7E,EE,01,CD,4F,A8,41,77,23,1B,7A,B3,C2,C4,9A,ED,4B,42,9D,ED,5B,40,9D,21
170 DATA 10,F9,22,45,9D,43,E1,78,32,44,9D,B7,28,07,C5,CD,12,9C,C1,10,F9,ED,5B,45
180 DATA 9D,7A,B3,28,0D,ED,53,47,9D,CD,12,9C,21,FF,FF,22,47,9D,2A,42,9D,ED,5B,40
190 DATA 9D,06,00,D5,E5,19,2B,7E,EE,22,4F,A8,41,77,2B,1B,7A,B3,C2,B2,9A,E1,D1,06
200 DATA 00,7E,EE,01,CD,4F,A8,41,77,23,1B,7A,B3,C2,C4,9A,ED,4B,42,9D,ED,5B,40,9D,21
210 DATA 00,00,0A,C5,4F,06,00,09,C1,03,1B,7A,B3,C2,DD,9A,11,00,00,A7,ED,52,C2,87
220 DATA 9B,C3,B8,99,0E,00,0F,01,1F,0C,0A,49,6E,73,65,72,74,20,20,53,69,64,65,20
230 DATA 42,20,74,68,65,6E,1F,0F,0C,50,72,65,73,73,20,61,6E,79,20,6B,65,79,FF,CD
240 DATA C7,9C,9C,01,CD,0E,BC,AF,47,4F,CD,32,BC,3E,01,06,18,48,CD,32,BC,21,F7,9A
250 DATA 7E,FE,FF,28,06,CD,5A,BB,23,18,F5,CD,06,BB,AF,06,0B,48,CD,32,BC,3E,01,06
260 DATA 04,48,CD,32,BC,AF,C3,0E,BC,00,00,00,FB,C3,C0,2B,0B,04,01,02,14,09,12,0D
270 DATA 1A,0C,18,03,06,10,0F,00,AF,46,23,48,F5,E5,CD,32,BC,E1,F1,3C,FE,10,20,F1
280 DATA CD,0A,9C,C9,CD,7B,9C,F3,21,8D,9B,AF,77,2B,7C,B5,C2,8E,9B,21,0A,9C,AF,77
290 DATA 23,7C,FE,00,20,F8,1E,FF,3E,07,0E,3B,CD,EC,9B,3E,05,0E,05,CD,EC,9B,3E,0A,0E,0F,CD,EC
300 DATA 0E,0F,CD,EC,9B,01,E2,04,CD,E6,9B,3E,05,0E,05,CD,EC,9B,3E,0A,0E,0F,CD,EC
310 DATA 9B,01,C4,09,CD,E6,9B,1D,20,D5,21,E1,9B,11,00,00,01,05,00,ED,B0,C7,01,89
320 DATA 7F,ED,49,0B,78,B1,20,FB,C9,06,F4,ED,79,06,F6,ED,78,F6,C0,ED,79,E6,3F,ED
330 DATA 79,06,F4,ED,49,06,F6,4F,F6,80,ED,79,ED,49,C9,FB,06,0A,76,10,FD,F3,C9,3A
340 DATA 4E,9D,C6,C1,4F,3A,4D,9D,47,CD,3E,9C,D2,8A,9B,3A,4E,9D,3C,32,4E,9D,FE,09
350 DATA C0,E5,AF,32,4E,9D,3A,4D,9D,3C,32,4D,9D,5F,CD,91,9C,E1,C9,D5,E5,79,32,5B
360 DATA 9D,32,5D,9D,78,32,59,9D,01,7E,FB,21,57,9D,1E,09,CD,CE,9C,E1,ED,5B,47,9D
370 DATA CD,EE,9C,E5,CD,0A,9D,E1,D1,3A,50,9D,FE,40,20,0E,3A,51,9D,FE,80,20,07,3A
380 DATA 52,9D,B7,C0,37,C9,A7,C9,01,7E,FB,3E,08,CD,25,9D,CD,0A,9D,3E,07,CD,25,9D
390 DATA AF,CD,25,9D,18,10,01,7E,FB,3E,0F,CD,25,9D,AF,CD,25,9D,7B,CD,25,9D,3E,08
400 DATA CD,25,9D,CD,0A,9D,3A,50,9D,FE,20,28,F1,C9,C5,01,7E,FA,3E,01,ED,79,06,02
410 DATA 11,00,00,1B,7A,B3,20,FB,10,F6,C1,C9,01,7E,FA,AF,ED,79,C9,7E,CD,25,9D,23
420 DATA 1D,20,F8,C9,0C,7E,ED,79,0D,23,ED,78,F2,DD,9C,E6,20,20,F1,C9,0C,ED,78,77
430 DATA 0D,23,1B,ED,78,F2,EE,9C,E6,20,C8,7A,B3,C2,E7,9C,0C,ED,78,0D,ED,78,F2,FF
440 DATA 9C,E6,20,C2,FB,9C,C9,21,50,9D,ED,78,FE,C0,38,FA,0C,ED,78,0D,77,23,3E,05
450 DATA 3D,20,FD,ED,78,E6,10,20,E9,C9,F5,F5,ED,78,87,30,FB,87,30,03,C3,8A,9B,F1
460 DATA 0C,ED,79,0B,3E,05,3D,00,20,FC,F1,C9,03,00,00,00,00,00,00,FF,FF,00,04
470 DATA 02,03,00,00,07,10,20,00,00,00,00,00,00,00,00,00,C1,02,C9,2A,FF,28,43,29
480 DATA 20,31,39,38,37,20,41,50,50,4C,45,42,59,20,41,53,53,4F,43,49,41,54,45,53
490 DATA 00,08,70,17,EA,25,CE,62,E4,D5,A9,20,4E,00,40,7D,88,45,7A,DB,98,0B,6F,7C
500 DATA C9,1F,BB,CA,7F

```

CPC

## GRID RUNNER

● Pour avoir des vies infinies, prenez un éditeur de secteur et rechercher les octets: 6700 003C 0479 0001, une fois trouvés remplacez les par 003C 0479 0000. Rechercher aussi les octets: 6700 FFBA 0479 0001, une fois trouvés remplacez-les par 6700 FFBA 0479 0000. (The EradiKatoR)



## GROWTH

● Vies infinies Prendre un éditeur de secteurs rechercher 33FC 000A000014E1853790001 4E66 remplacer par 33FC00 0A000014E1860040001 4E66 puis rechercher 5379000 14E660C79 et remplacer par 600400014E660C79. (Gillus)

## GHOSTS'N'GOBLINS

CPC

● Pour avoir les vies infinies:  
POKE 36057,0  
POKE 36058,0  
POKE 36059,0  
POKE 36060,0

SPECTRUM

```
10 REM Invincibilite sur GHOSTS'N'GOBLINS version K7
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 OPENOUT"W":MEMORY &12FF:MODE 1:L(1)=255:L(2)=0
40 INPUT"LEVEL DE DEPART (1 3) ";LVL:BORDER 0
50 MODE 0:FOR I=0 TO 15:READ C:INK I,C:NEXT
60 L(3)=1:LOAD"!GHOSTPIC.SCN":LOAD"!CODE"
70 POKE &8282,0:POKE &50AC,L(LVL):CALL &5000
80 DATA .26,13,0,15,24,6,16,2,14,1,3,11,10,9,18,25
```

## GOLD RUNNER

● Pour voler sans encombre et à travers tous les obstacles, commence un jeu à une personne et rentre dans le premier immeuble. Alors, appuie continuellement sur la touche F5 jusqu'à ce que la situation soit affichée à l'écran.

AMIGA

● Tapez "Easymode" au tableau des scores. Au début du jeu, appuyez sur la touche de fonction "F9" pour passer le niveau précédent. Celle-ci permettra de désactiver la collision de la bombe. Si vous êtes embarrasé par les perpétuelles vagues, appuyez sur la touche "F8" pour arrêter le bidouille.

ST

● Dès le début du jeu, appuyez sur la touche I et vous irez au tableau des scores, mais si vous appuyez sur la touche U vous changerez de niveau. Durant le jeu, appuyez sur la touche F4 et 3 aliens seulement apparaîtront à l'écran. En appuyant sur la touche F10 il y aura d'étranges effets.

## GHOST HUNTER

● Pour avoir de l'énergie infinie:  
POKE 55510,0

C64

● Energie infinie:  
POKE &82C1,0

CPC

```
10 REM Vie infinies pour
20 REM GHOST HUNTERS K7 de P. FUNARO
30 MODE 1
40 FOR I=&BE80 TO &BEFF
50 READ A:POKE I,A
60 B=B+A:NEXT I
70 IF B=6309 THEN CALL &BE80
80 PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
DATA 33,167,190,126,35,183,40,5
DATA 205,90,187,24,246,62,22
DATA 33,160,164,17,96,0,205
DATA 161,188,33,252,164,54,201
DATA 205,160,164,175,50,193,130
DATA 195,115,97,31,11,12,40
DATA 67,41,32,67,87,84,65
DATA 47,67,46,74,46,80,73
DATA 78,68,69,82,46,0,169
```

```
1' Energie infinie pour GHOST HUNTER
2' Version Cassette de Patrice MAUBERT
10 CLS:MEMORY &A49F
20 FOR N=&BF00 TO &BF06:READ A$:POKE N,VAL("&"+A$):NEXT
30 LOAD"!GHOST-HUNTERS"
40 POKE &A4FD,0:POKE &A4FE,BF
50 CALL &A4A0
60 DATA AF,32,C1,82,C3,73,61
```

CPC

PC

## GRYZOR

CPC

● Dès que l'on arrive, courir au pont en tuant les premiers ennemis. Ne pas passer le pont, il est miné, tuer le canon sur piveau, puis se coller à la porte, les canons ne peuvent pas nous atteindre. Une fois dans le souterrain, se placer juste devant les cibles et tirer. Devant les grands murs, se placer sous le premier canon on ne peut pas être touché. Puis tirer l'oeil mouvant. Et voilà, fini le premier niveau. (Williams MOUTAFIS).

```
0 REM VIES INFINIES POUR GRYZOR
1 REM COMMODORE K7 par Sylvain MAISONNEUVE
2 REM pour JOYSTICK HEBDO
3 POKE 53280,0:POKE 53281,0:POKE 646,1
4 PRINT CHR$(147)
5 FOR L=544 TO 602:READ A:POKE L,A:NEXT:SYS 544
6 DATA 32,86,245,169,48,141,232,3,169,2,141
7 DATA 66,141,121,3,169,2,141,122,3,76,0,8
8 DATA 237,3,76,167,2,169,32,141,120,3,169
9 DATA 173,13,220,169,80,141,116,1,169,2,141
10 DATA 117,1,96,169,173,141,164
11 DATA 52,141,3,114,76,136,15
```

C64

SPECTRUM

● Pour avoir les vies infinies:  
POKE 33015,99

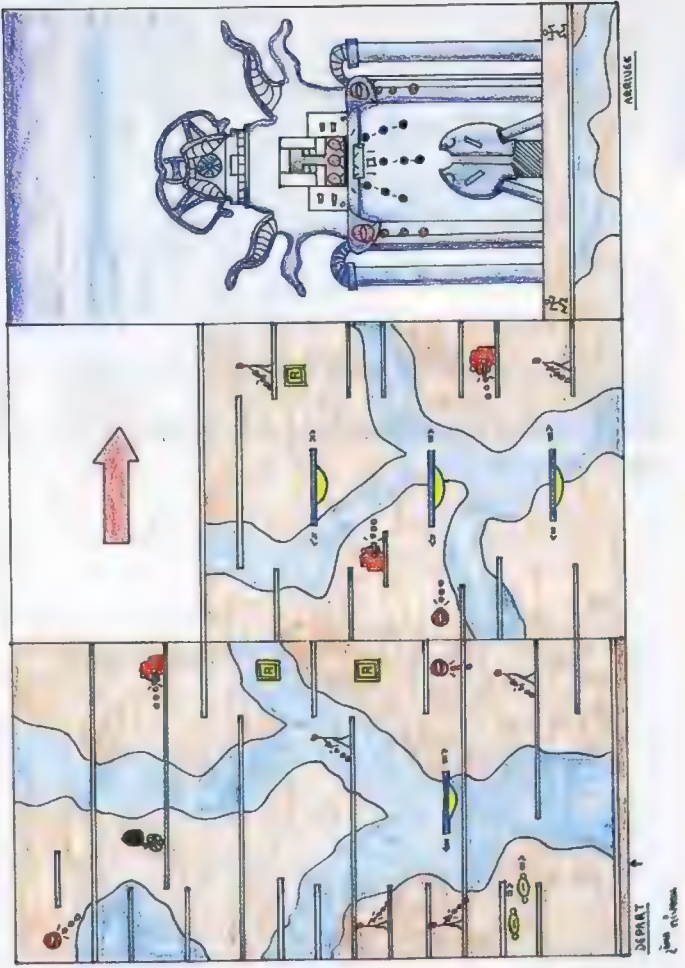
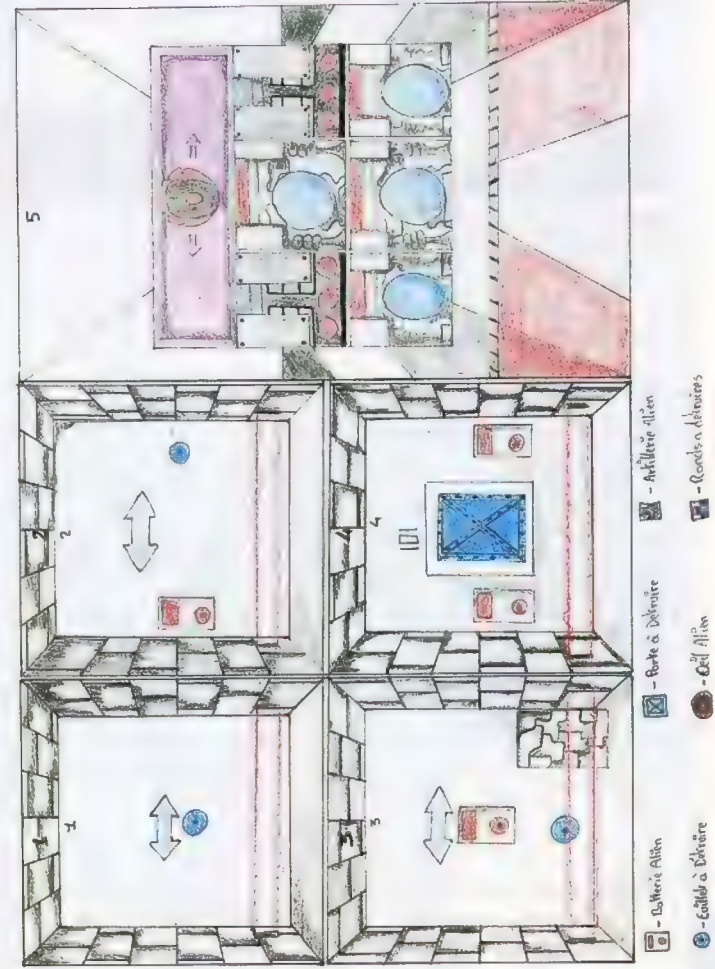
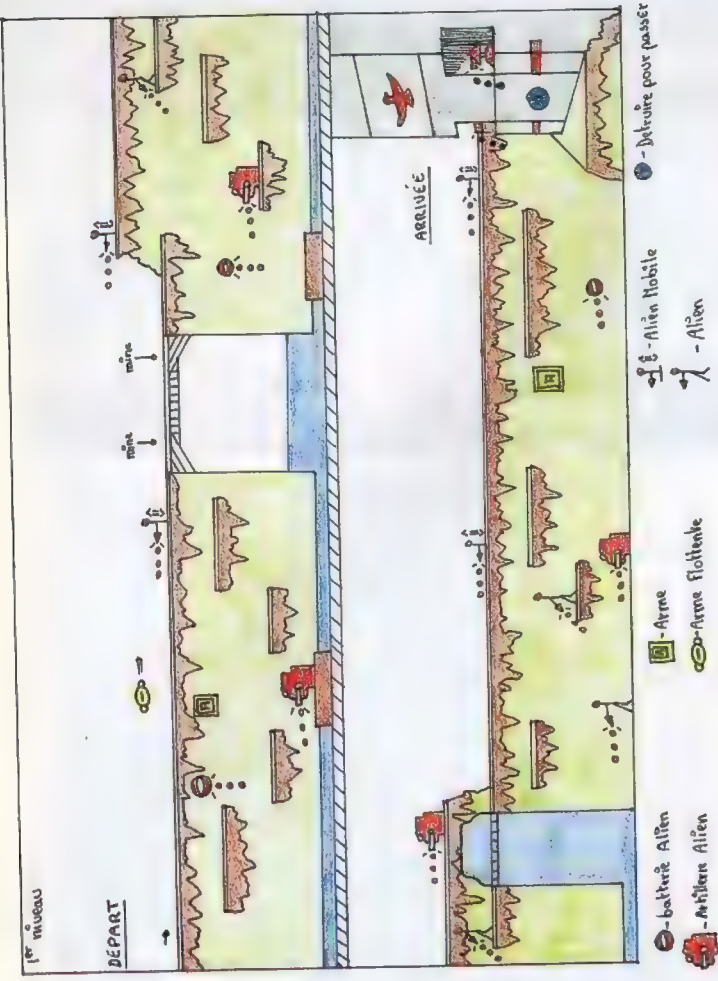
● Nombre de vies (1-225) :  
POKE 33015,Nb

```
10 REM 255 Vies pour GRYZOR
20 BORDER 0:PAPER 0:INK 7:CLS
30 CLEAR 24999
40 LOAD ""CODE
50 LOAD ""SCREEN$
60 POKE 65048,56:POKE 65049,0
70 RANDOMIZE USR 65024
80 POKE 33015,255
90 RANDOMIZE USR 32768
```

● Pour avoir les vies infinies:  
POKE &1526,&A7

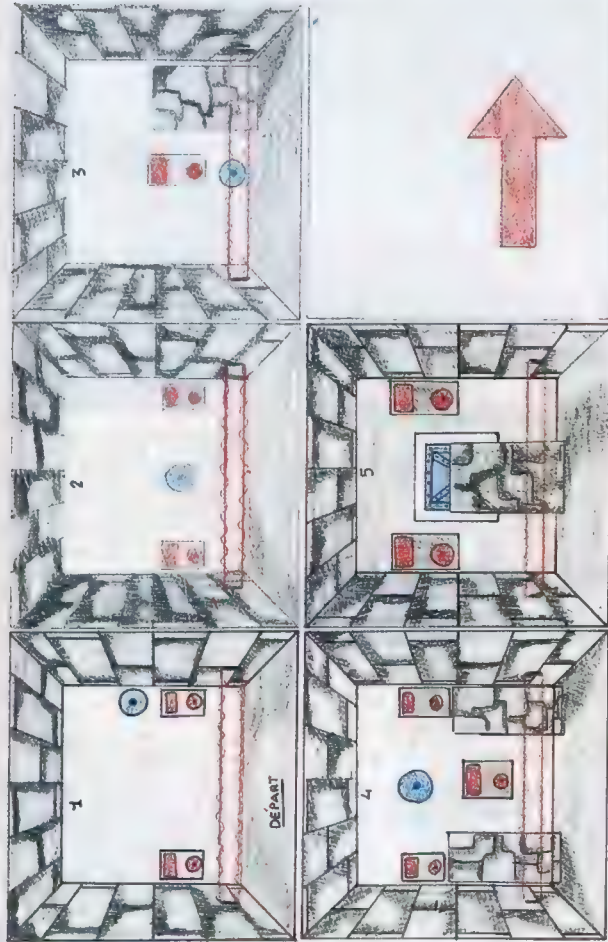
```
10 REM Invincibilite sur GRYZOR version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &9000:MODE 1
40 FOR N=&A912 TO &AA79:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<38871 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...PUIS UNE TOUCHE"
80 CALL &BB06:CLS:OUT &FA7E,1:CALL &A912
90 DATA F3,3E,03,21,00,01,CD,22,A9,AF,32,DD,10,C3,19,04
100 DATA DD,21,66,AA,4F,DD,7E,00,B9,28,0A,DD,23,DD,23,DD
110 DATA 23,DD,23,18,F0,DD,56,01,DD,5E,02,DD,46,03,3E,06
120 DATA 93,B8,38,18,0B,03,3D,4F,C3,6A,A9,32,5B,AA,11,51,AA
130 DATA D5,CD,6A,A9,D1,E1,F1,C1,5F,78,93,47,CB,23,CB,23
140 DATA 7C,83,67,1E,01,14,18,D6,7A,32,4E,AA,32,57,AA,22
150 DATA AB,A9,7B,32,59,AA,79,32,5B,AA,18,11,7A,32,4E,AA
160 DATA 32,57,AA,22,AB,A9,79,32,59,AA,32,5B,AA,11,51,AA
170 DATA CD,C7,A9,3A,5E,AA,B7,20,F4,11,4B,AA,CD,B1,A9,11
180 DATA 51,AA,CD,C7,A9,11,54,AA,21,00,80,CD,CF,A9,C9,CD
190 DATA C2,A9,11,4F,AA,CD,C7,A9,21,5E,AA,CB,6E,28,F3,C9
200 DATA 01,1A,AA,18,0B,01,FC,A9,21,5E,AA,03,01,F1,A9
210 DATA ED,43,E9,A9,1A,47,13,C5,1A,13,CD,20,AA,C1,10,F7
220 DATA 01,7E,FE,11,10,20,C3,F1,A9,0C,ED,78,77,0D,23,ED
230 DATA 78,F2,F1,A9,A2,20,F2,21,5E,AA,ED,78,FE,C0,38,FA
240 DATA 0C,ED,78,77,0D,23,3E,05,3D,20,FD,ED,78,A3,20,FA
250 DATA 3A,5F,AA,E6,04,C0,37,C9,ED,78,F2,1A,AA,C9,01,7E
260 DATA FB,F5,ED,78,87,30,FB,87,30,02,F1,C9,F1,0C,ED,79
270 DATA 0D,3E,05,3D,00,20,FC,C9,C5,06,F5,ED,78,1F,38,FB
280 DATA ED,78,1F,30,FB,C1,10,F0,C9,03,0F,00,03,01,08,02
290 DATA 4A,00,09,4C,00,03,00,01,03,01,2A,FF,40,80,00,03
300 DATA 00,01,03,00,01,03,01,01,02,03,02,10,03,06,03,0D
310 DATA 04,09,01,20,05,0F,03,09,00,00,00,00,00,00,00,00
```





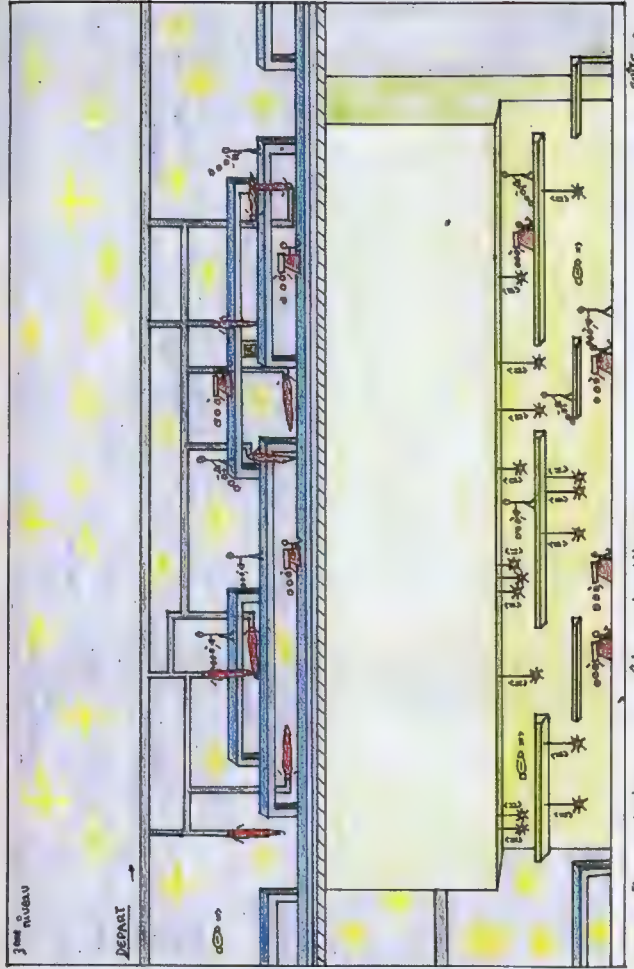


2<sup>ème</sup> Sous-sol



■ - Batterie Alien

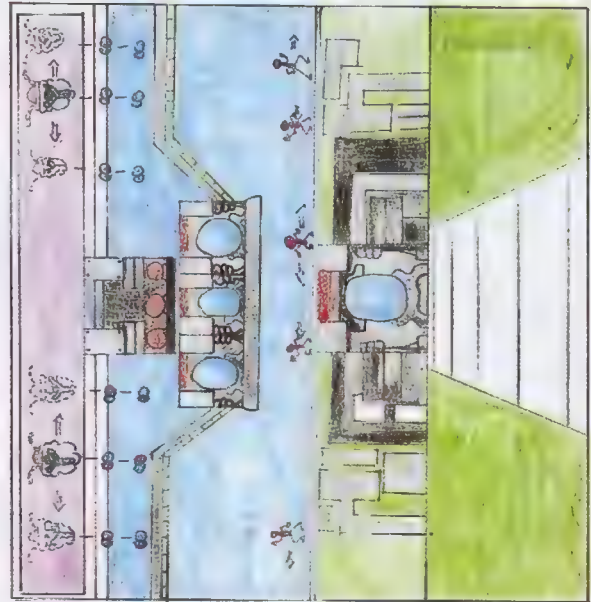
● - Batterie à destruction



■ - Flammes destructrices

■ - Batterie Alien

sortie →



■ - Tête Alien à détruire uniquement lorsqu'elle est munie au centre.

Suivre 3<sup>ème</sup> niveau



■ - Alien

■ - Alien

■ - Tête Alien à détruire

ARRIVÉE

ET

FIN

DE MORAIS RICHARD  
BOURGE OLIVIER



# GLIDER RIDER

● Pour désactiver les tourelles remplacer les octets 3A DE 4C B7 C8 par 3A DE 4C B7 C9. Pour avoir du temps infini remplacer les octets 3A 2A 13 3D 32 par 3A 2A 13 00 32. Pour avoir des bombes infinies remplacer les octets C8 3D 32 A4 13 par C8 00 32 A4 13. Pour avoir de l'énergie infinie remplacer les octets 78 3D 32 D1 13 par 78 00 32 D1 13. (Patrice MAUBERT)

```
1 'Temps, bombes et énergie infinis sur GLIDER RIDER version Cassettes
2 'par Patrice MAUBERT
10 MODE 1:FOR N=&BE80 TO &BEAE:READ A$:A=VAL("&"+A$): SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
20 IF SUM<3405 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
30 INPUT"TOURELLES DESACTIVEES (O/N) ";A$:IF UPPE$(A$)="N" THEN POKE &BE99,&C8
40 INPUT"TEMPS INFINI (O/N) ";A$:IF UPPE$(A$)="N" THEN POKE &BE9E,&3D
50 INPUT"BOMBES INFINIES (O/N) ";A$:IF UPPE$(A$)="N" THEN POKE &BEA3,&3D
60 INPUT"ENERGIE INFINIE (O/N) ";A$:IF UPPE$(A$)="N" THEN POKE &BEA8,&3D
70 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BB06:CLS:CALL &BE80
80 DATA 21,00,40,11,28,2B,3E,AA,CD,A1,BC,3E,98,32,24,40,3E,BE,32,25,40,C3,00,40
90 DATA 3E,C9,32,97,44,3E,00,32,2B,11,3E,00,32,DF,12,3E,00,32,09,13,C3,00,04,00
```

```
1 REM Désactive les lasers et donne de l'énergie,
2 REM du temps et des bombes infinies
3 REM sur GLIDER RIDER version Cassettes et Disquette
10 OPENOUT"X":MEMORY 1023:LOAD"glider.bin"
20 POKE &12DF,&BF:POKE &1314,&B7:POKE &334D,&18
30 POKE &44E4,&C9:POKE &11BB,&C9:CALL &4000
```

# GOTHIK

## SPECTRUM

● Pour avoir les vies infinies:  
POKE 43934,58  
POKE 42110,58

## Energie infinie:

POKE &62DE,0  
POKE &66A7,&3A  
POKE &6E5F,&A7  
Flèches infinies:  
POKE &6632,&A7  
Boules de feu  
infinies: POKE  
&6647,&A7  
Pour que le jeu soit  
rapide: POKE  
&6BAE,&C9  
Suppression des  
ennemis: POKE  
&6D17,&C9

## CPC

```
1 'Donne une puissance supérieure aux bombes
2 'pour GOTHIK version disquette de Patrick FUNARO
10 DATA 123,214,223,132,118,39,187,187,223,162
20 DATA 60,192,7,65,84,33,207,0,17,235
30 DATA 30,1,10,0,237,176,195,193,28,58
40 DATA 220,0,237,91,193,28,33,0,1,79
50 DATA 223,217,0,33,222,0,34,17,1
60 MODE 1: C=0: FOR A=207 TO 255
70 READ B: POKE A,B: C=C+B: NEXT A
80 IF C<>5065 THEN PRINT "Erreur data!": END
90 INPUT "Insérez la cassette et tapez <RETURN>":OK$
100 CALL &EC
```

```
1 REM Vies infinies pour GOTHIK version Cassettes de Patrick FUNARO
10 B=0:MEMORY &3000:FOR I=&BF00 TO &BF65:READ A:POKE I,A
20 B=B+A:NEXT:IF B=10072 THEN LOAD"gothik1":CALL &BF20
30 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
40 DATA 197,229,245,6,246,237,120,254,0,40,6,241,225,193,195
50 DATA 0,0,243,42,15,191,34,57,0,33,52,191,34,146,1,24,235
60 DATA 205,76,63,42,57,0,34,15,191,243,33,0,191,34,57,0,251
70 DATA 195,0,62,33,108,123,54,195,35,54,66,35,54,191,195,68
80 DATA 97,254,5,40,27,254,7,40,23,254,9,40,19,254,13,40,15
90 DATA 254,24,40,11,254,25,40,7,197,33,16,127,195,112,123,62
```

# GRAND PRIX SIMULATOR

● Pendant la présentation, tape le mot "TRACK" suivi de la lettre correspondant au circuit de départ (A-N). Tout en appuyant sur cette lettre, presse sur 1 ou 2 pour démarrer le jeu.

## CPC

## ● Pour avoir les vies infinies:

POKE &9C6D,&3E  
POKE &9C70,&18  
(Joël VIALETTE)

## ● Une superbe surprise musicale:

POKE 3418,171  
POKE 16452,171  
POKE 4221,Nb  
Nb est un nombre entre 250 et 255

## C64

# GRAVITY FORCE

## Niveau:

Tapez "WARP" suivi du tableau désiré. Voici quelques codes de niveau pour ce jeu:

AGNUS, PARSEC, CRYSTAL, REACTOR, VISION, ORBIT, PALACE, ALIEN et FALCON.

(Sylvain DEMANNET)

# GOONIES

## ● Pour avoir les

vies infinies:  
POKE 32078,0  
POKE 33409,0

## SPECTRUM

## ● Dès que la présentation ar-

née, appuyez simultanément sur les touches situées en haut et à droite du clavier (+ - CLR, INS/DEL). Insistez. Vous changerez de tableau à chaque opération de ces touches.

(J.F. ROUX)

## C64

# GOODY

● En se baissant dans le premier égout et en appuyant sur RETURN, on devient invincible et on passe à travers les murs. Seul le gorille peut vous tuer. Pour ouvrir la chambre forte il faut avoir ramassé les 13 petites "vies bleues" (appelez ça comme vous voulez) qui donne les 13 chiffres du code de la chambre forte. L'argent sert à acheter des objets dans le magasin (détonateur, clé, tournevis, pince, chalumeau...). (ANTONELLI Michaël).



# GUNSHIP

PC

Avec votre éditeur de secteur, j'ai nommé DISCOLOGY, placez vous sur la piste 29, secteur 44.  
Sur toute la ligne 80: nom du pilote.

CPC

A l'adresse 94: le grade, jusqu'à 7 pour colonel.  
Adresses 95 et 96: score  
Adresse 97: nombre de SR (blâmes)  
De l'adresse 98 à A3: les médailles, soit un octet par décoration, dans l'ordre NDS, SEAC, CAC, MEC, WEC, AM, PH, ACM, BSV, SS, DSC, CMOH  
A l'adresse B1: CHEAT (autre blâme), 0: rien  
A l'adresse AE: 1 pour MIA (capturé par l'ennemi), 2 pour KIA (tué en mission)

Listing:

```
10 ' Modification de la fiche du pilote pour GUNSHIP
20 ' AMSTRAD CPC DISK par Fabre Numa pour JOYSTICK HEBDO
30 INPUT "Nom de la sauvegarde:";a$:a$=a$+".PIL"
40 OPENOUT"joy":MEMORY &132E:LOAD a$, &132F:CLOSEOUT
50 POKE &1343,7:' grade
60 POKE &1344,0:POKE &1345,0:' SCORE voir MULTIFACE.
70 POKE &1346,0:' SR (blâmes)
80 FOR I=&1347 to &1352:READ a:POKE I,a:NEXT
90 ' La ligne DATA qui suit indique le nbre de médailles
95 ' dans l'ordre indiqué plus haut.
100 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
110 POKE &135D,0:' voir adresse AE plus haut.
120 POKE &1360,0:' CHEAT (autre blâme)
130 SAVE a$,b,&132F,&50
```

Pour les possesseurs de MULTIFACE:

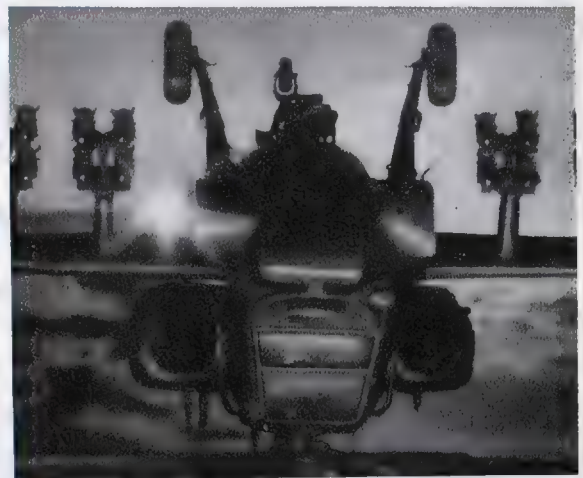
POKE &1343,grade  
POKE &1344,0: la valeur entrée est multipliée par 10  
POKE &1345,0: la valeur entrée est multipliée par 2560  
Ces deux valeurs s'ajoutent et forment le score.

POKE &1346,0: SR (blâmes)  
POKE &1347 à POKE &1352: médailles.  
POKE &135D,0: voir adresse AE pour éditeur plus haut.  
POKE &1360,0: CHEAT (autre blâme qui s'incruste lorsqu'on utilise l'option trompeur)  
(Fabre NUMA)

● Lorsque la checklist est faite, il faut mettre la deuxième disquette et appuyer sur une touche comme le dit le jeu. Là, apparaît "One moment please", à ce moment, appuyer sur la touche B et un "A" apparaîtra à l'écran une fois le jeu chargé. Attendre environ 5 secondes et appuyer de nouveau sur B et vous aurez une action plus rapide. Plus vous attendez, plus l'action est rapide et plus les commandes répondent vite. Mais attention, les missiles arrivent aussi plus vite. (Loïc POLTIER)

● Note le chiffre, qui avoisine 52, affiché sur le compteur avec l'apparition de l'écran-titre. Quand la cassette doit être retournée, avance celle-ci jusqu'à atteindre ce chiffre. Charge le programme en pressant sur "PLAY". Cette manœuvre te permettra de réduire de 5 minutes le temps de chargement de la version cassette.

C64



# GUERRILLA WAR

● Pour avoir les vies infinies:

POKE 40872,0  
Plus d'ennemis:  
POKE 48010,0

SPECTRUM

CPC

● Pour avoir Levy infinies, il faut rechercher les octets 21 3C 0F 1A 3D et les remplacer par 21 C3 0F 1A 00. Et pour ceux kion une mule t'y face de, houx kiss avent p'okay lait saut fieux :  
POKE &3A5A,0  
(Patrice MAUBERT)

```
10 REM Vies infinies pour Gerrilla War
20 PRINT CHR$(147)
30 FOR I=2816 TO 2891
40 READ A:POKE I,A
50 B=B+A:NEXT I
60 IF B<>7875 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT "INSERER L'ORIGINAL "
80 INPUT "ET APPUYER SUR ENTER";A$
90 SYS 2816
100 DATA 162,81,189,17,11,157,128,1,202,16
110 DATA 247,162,255,154,76,128,1,32,86,245
120 DATA 169,144,141,240,3,169,1,141,245,3
130 DATA 76,167,2,169,32,141,84,3,169,162
140 DATA 141,85,3,169,1,141,86,3,76,0
150 DATA 8,169,176,141,89,1,169,1,141,90
160 DATA 1,173,18,208,96,169,0,141,55,177
170 DATA 141,72,177,76,0,70
```

C64

```
10 REM GUERRILLA WAR
20 REM VERSION SPECTRUM
30 REM PAR Johann PERMANNE
40 PRINT"INSEREZ LA CASSETTE ET APPUYER SUR UNE TOUCHE":PAUSE 0
50 CLEAR 24560:LOAD""CODE:POKE 45422,32:POKE 45455,19:FOR N=45708 TO 45715:READ A:POKE N,A:NEXT N
70 LOAD""SCREEN$:RANDOMIZE USR 45056
80 DATA 62,201,50,71,164,195,0,128
```

SPECTRUM



# GREAT GIANNA SISTERS

AMIGA

● Lorsque tu en auras assez du tableau sur lequel tu te trouves, appuie sur les touches A,R,M,I et N.  
(Johan DUBOIS)

● Pour avoir les vies infinies, il faut taper leux pôkeux:  
POKE 2523,255  
Temps infini:  
POKE 2447,100  
Exécution: SYS 2112  
(Frédéric HELLER)

C64

● Pour sauter la balle rouge au 3ème tableau il faut se placer à l'extrémité droite du pilier et attendre jusqu'à ce que la balle rebondisse, puis sauter au moment précis où la balle touche le sol.

AMIGA

L'énorme bestiole du tableau 4 peut être passée sans encombre.  
- cours en ignorant les diamants jusqu'à environ 4 pavés de la bête.  
- saute en gardant le joystick en diagonal en haut à droite.  
- puis fais un petit saut, tu es ainsi au 5ème tableau!

● Pour avoir des vies infinies: POKE 2523,255  
Execution : SYS 2122

● Pierres qui télétransportent du: (elles sont invisibles)

1) 3 ème au 6 ème stage → après les 2 précipices au début prenez tous les bonus, il ne faut pas sauter les grands précipices mais se mettre juste au bord et sautez vers le haut.

2) 6 ème au 9 ème stage → voir mon petit plan.

Bien que cette pierre vous ramène au 9 ème, vous pouvez continuer jusqu'au 8 ème.

3) 8 ème au 11 ème stage → à la fin du 8 ème juste avant de passer à l'écran où on voit l'araignée et la sortie, il y a des diamants pris dans une sorte de salle. Cassez la première pierre qui va s'écrouler, monter dessus et sautez vers le haut.

ATTENTION : Au début du jeu, vous tapez sur l'étoile où il y a la première option et quand elle commence à sortir du bloc, appuyez sur la touche UNDO. Recommencez une nouvelle partie → l'option prise dans la partie antérieure se balade. Ainsi vous aurez une option en plus au début.

4) Dans le 17 ème, il y a une pierre invisible qui vous ramène au 20 ème stage.

Elle est au-dessus de la première tête du dragon (vue de face).

Les pierres invisibles du 3 ème, 6 ème, 8 ème stage ne sont qu'un raccourci mais vous vous retrouvez avec 6 vies au maximum et vous n'avez pas la goutte d'eau.

Il vaut mieux passer les stages normalement jusqu'au 8 ème stage minimum pour avoir 10 vies et ainsi affronter les 32 stages. (François RENNARD)

## GAME OVER

● Pour accéder à la deuxième partie, il suffit de charger la première partie, initialiser, charger la deuxième partie, et enfin taper le code 31868. (Christophe VOILOT)

Pour T08,T09,T09 + sur disquette, en basic 512  
1 REM Pour accéder à la deuxième partie directement  
2 REM sur GAME OVER version Disquette  
3 REM de Pierre PROST  
5 LOADM "ENTGAME",R:CLS  
10 CLEAR,&H76FF:LOADM"GO2":EXEC&H9DC2

THOMSON

● Et enfin, pour passer à la 2ème partie, le code «ZAPPA».  
(Frédéric HELLER)

● Code pour atteindre le deuxième monde: 18024  
(Antoine ROMO)

● Vies infinies:  
POKE 15244,234  
POKE 15245,234  
Execution: SYS 2304

1 'Vies infinies' sur GAME OVER I & .II version Cassette  
10 MEMORY &3000:B=0:FOR I=&BE00 TO &BE6E:READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT  
20 IF B<&2B0B THEN 60  
30 INPUT"PART 1 OU 2:"P  
40 IF P=2 THEN POKE &BE65,&78:POKE &BE66,&21:POKE &BE6A,&34:POKE &BE6B,&21  
50 LOAD"!":CALL &BE00:END  
60 PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END  
70 DATA 33,244,55,54,195,35,54,22,35,54,190,33,64,0,229,33,0,185,229  
80 DATA 195,201,55,229,33,110,0,54,220,35,54,21,35,54,137,225,241,243  
90 DATA 201,33,46,185,54,237,35,54,75,35,54,2,33,46,185,17,46,121,1  
100 DATA 38,0,237,176,62,121,50,71,121,50,75,121,50,83,121,62,201,50  
110 DATA 84,121,205,46,121,221,33,217,187,17,2,1,205,103,187,33,98,190  
120 DATA 34,195,188,195,3,188,62,0,50,99,35,62,201,50,31,35,195,148,142

C64

● Pour commencer à la fin de la première partie :POKE 32342,0  
Pour changer la couleur de ton joueur dans la deuxième partie : POKE 32862,C

SPECTRUM

## GREEN BERET CPC

● Pour te débarrasser des karatékas, donne-leur des coups de poignard quand tu les vois sauter, ou bien étends toi sur le sol pour leur porter des coups dans les pieds. Si l'on t'agresse de dos, élève-toi pendant que tu fais avancer l'écran : tu te retrouveras derrière l'agresseur, ce qui te donnera l'occasion de le poignarder.

1 REM Invulnérabilité sur GREEN BERET  
2 REM version Disquette  
10 MEMORY &6FFF:LOAD"DATA0.BIN",&7000  
20 POKE &7160,&B0:POKE &7161,&BE:X=&BEB0  
30 READ A\$:IF A\$="OUF" THEN CALL &7000  
40 POKE X,VAL("&"+A\$):X=X+1:GOTO 30  
50 DATA 3E,C9,32,3B,25,3E  
60 DATA 00,32,34,14,C3,30,02,OUF

## GUILD OF THIEVES AMIGA

● Pour traverser la chambre aux dalles colorées en partant de la dalle noire, il faut suivre en sens inverse les couleurs de l'arc-en-ciel (violet-indigo-bleu-vert-jaune-orange-rouge) puis se diriger vers la dalle blanche. Notons que WOBNIAR est une inversion de RAINBOW. Pour retourner à travers la chambre, il suffit d'inverser l'ordre. Pour l'introduire dans la banque de Kerovnia, tu devras placer tous les trésors dans un coffre de nuit. Le signe à l'extérieur de la banque variera suivant l'importance des trésors déjà entreposés. La pioche est utilisée pour prélever des échantillons de minéraux du rocher qui se trouve à côté de la chute d'eau.



# GAUNTLET

```
1 REM Energie infinie pour GAUNTLET
10 B=0: CLEAR 11, &H8500:CLS:KEYOFF
20 POKE &HFCAB,1:FOR I=&HE300 TO &HE32F
30 READ A:POKE I,A:B=B+1:NEXT
40 IF B=5086 THEN 60
50 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
60 POKE &H3E11,0:POKE &H31C,0
70 SCREEN2:DEFUSR=&HE300:A=USR(A)
80 DATA 33,41,227,205,198,110,33,15
90 DATA 227,34,92,225,195,0,225,175
100 DATA 24,9,50,242,165,50,243,165
110 DATA 50,244,165,24,9,50,80,164
120 DATA 50,81,164,50,82,164,195,0
130 DATA 132,34,67,65,83,58,34,58
```

MSX

● Sur GAUNTLET quand un des joueurs est mort, il faut attendre que l'autre joueur ait fini le tableau et que le suivant se charge, puis appuyer sur le bouton de tir. Alors le joueur ressuscitera avec 2000 points de vie.

● Clefs infinies:  
POKE &HA5F2,0  
POKE &HA5F3,0  
POKE &HA5F4,0  
Potions infinies:  
POKE &HA450,0  
POKE &HA451,0  
POKE &HA452,0

```
1 REM Energie infinie sur GAUNTLET
10 FOR I=276 TO 320:READ A
20 POKE I,A-5:NEXT:SYS 62806
30 POKE 1046,240
40 DATA 167,5,147,46,191,147,65
50 DATA 165,147,134,194,167,76
60 DATA 147,89,178,147,130,203
70 DATA 147,185,201,81,25,14
```

C64

● Tu n'as pas manqué de chargeur et tu veux finir la partie. Dans ce cas, entreprends le jeu dès que ton énergie atteindra 150 points. Une fois ton bonhomme mort, détruis le squelette de l'autre joueur, et lorsque l'énergie du bonhomme restant aura considérablement diminué, tire pour jeter un sort. Tu peux faire renaître le mort en tirant lorsque Gauntlet apparaîtra sur le marqueur, sachant qu'il faudra procéder par alternance.

● Ne pas manger les pots marqués "XXO". Ils sont empoisonnés. Pour traverser les murs, il te faut appuyer sur les curseurs haut et bas.

● Lorsque vous attendez à peu près 30 secondes sans bouger, toutes les portes s'ouvrent. Et si vous êtes encore plus patient tout les murs se transformeront en "EXIT" (sorties).

● Il y a parfois une potion jaune qui est indestructible et qui ne peut être ramassée que par THYRA.

TOUS



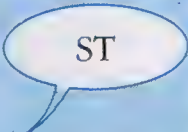
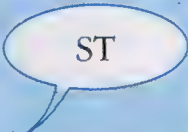
```
1 REM Vies infinies sur GAUNTLET version Disquette
10 CLS:FOR Z=&4000 TO &4064:READ Y$:POKE Z,VAL("&"+Y$)
20 X=X+VAL("&"+Y$):NEXT Z
30 IF X<>7668 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS ":END
40 DATA 21,5D,40,CD,D4,BC,22,5E,40,21,61
50 DATA 40,CD,D4,BC,22,62,40,21,00,60,1E
60 DATA 00,16,18,0E,11,DF,5E,40,C9,21,00
70 DATA 60,1E,00,16,18,0E,11,DF,62,40,21
80 DATA 00,70,1E,00,16,1C,0E,11,DF,5E,40
90 DATA 3E,29,87,32,0C,70,D6,02,32,0D,70
100 DATA D6,03,32,0E,70,1E,00,16,1C,0E,11
110 DATA 21,00,70,E5,D5,DF,62,40,D1,E1,0E
120 DATA 12,DF,62,40,C9,84,00,00,07,85,00,00,07
130 PRINT"Mets disquette dans le lecteur sans protection d'écriture"
140 PRINT:PRINT"Presse une touche ...":CALL &BB18
150 CALL &4000
160 POKE &613A,0:POKE &613B,0:POKE &613C,0
170 POKE &613D,0:POKE &613E,0:POKE &613F,0
180 POKE &611B,0:POKE &611C,0:POKE &611D,0
190 CALL &401F
200 CLS:PRINT"Ta disquette est pokée ...":PRINT
210 PRINT"Presse une touche pour jouer":CALL &BB18:GOTO 1
```

CPC



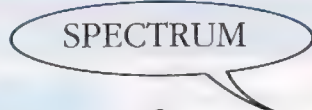
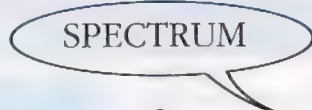
```
1 REM Energie infinie sur GAUNTLET
2 REM version Cassette
10 MODE 1:MEMORY. &3FFF:B=0
20 FOR I=16384 TO 16427:READ A
30 POKE I,A:B=B+A:NEXT
40 IF B=4033 THEN 60 ELSE GOTO 50
50 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
60 PRINT"INSERER ORIGINAL GAUNTLET I"
70 CALL &BB18:CALL 16384
80 DATA 6,0,17,0,192,205,119,188,33
90 DATA 112,1,205,131,188,33,27,106
100 DATA 34,201,2,33,36,64,17,112,1
110 DATA 1,8,0,237,176,62,107,195
120 DATA 239,1,62,201,50,149,155
130 DATA 195,0,132,0
```

ST



```
1 REM 999999 points de vies sur GAUNTLET
10 B=0:DEF SEG=-1:FOR I=&H20000 TO &H20142
20 READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
30 IF B<>23955 THEN 60
40 DEF SEG=0:LOC#=&H20056:POKE LOC#,999999
50 EXE=&H20000:CALL EXE:END
60 PRINT"ERREUR. DANS LES DATAS":END
70 DATA 63,60,0,1,47,60,255,255,255,255,47,60,255,255
80 DATA 255,255,63,60,0,5,78,78,222,252,0,12,72,122,0
90 DATA 122,63,60,0,9,78,65,92,143,63,60,0,1,78,65,84
100 DATA 143,63,60,0,1,63,60,0,63,60,0,2,63,60,0,1
110 DATA 63,60,0,0,66,167,47,60,0,2,4,0,63,60,0,8,78
120 DATA 78,222,252,0,20,35,252,0,0,13,112,0,2,5,66,63
130 DATA 60,0,1,63,60,0,0,63,60,0,2,63,60,0,1,63,60,0
140 DATA 0,66,167,47,60,0,2,4,0,63,60,0,9,78,78,222
150 DATA 252,0,20,72,122,0,147,63,60,0,9,78,65,92,143
160 DATA 78,249,0,2,0,144,80,108,101,97,115,101,32,105
170 DATA 110,115,101,114,116,32,71,97,117,110,116,108
180 DATA 101,116,32,40,100,105,115,107,32,63,41,32,105
190 DATA 110,116,111,32,100,114,105,118,101,32,65,46
200 DATA 13,11,77,97,107,101,32,115,117,114,101,32,116
210 DATA 104,97,116,32,116,104,101,32,119,114,105,116
220 DATA 101,32,112,114,111,116,101,99,116,32,116,97,98
230 DATA 32,105,115,32,111,102,102,46,13,11,13,80,114
240 DATA 101,115,115,32,97,110,121,32,107,101,121,32
250 DATA 116,111,32,99,111,110,116,105,110,117,101,46
260 DATA 46,46,13,11,13,11,13,11,7,0,13,11,80,114,101
270 DATA 115,115,32,116,104,101,32,114,101,115,101,116
280 DATA 32,107,101,121,32,116,111,32,99,111,110,116
290 DATA 105,110,117,101,46,46,46,13,11,13,11,82,112,77,0
```

SPECTRUM



● Vies infinies:  
POKE 48488,201  
Energie infinie:  
POKE 48491,0  
POKE 48497,0  
Potions infinies:  
POKE 43632,0  
POKE 43633,0  
POKE 43634,0  
Clefs infinies:  
POKE 44050,0  
POKE 44051,0  
POKE 44052,0



# GREAT ESCAPE

TOUS

● Vous êtes nul à ce jeu? Incapable d'avoir le moindre score? Eh bien, voici un truc. Il s'agit de prendre une clé, de se placer sur une porte fermée et de l'ouvrir. Une fois la porte ouverte, il ne faut pas la franchir, mais il faut continuer à l'ouvrir, alors le score augmente jusqu'au niveau désiré.

(Stéphane LEPREROST)

SPECTRUM

● Pour avoir le moral infini: POKE 41182,0  
pour avoir le jeu sans ennemi: POKE 50209,201  
pour traverser les portes sans clés: POKE 45619,0 (Emanuel NUNES).

● I Solution pour s'évader:

Se faire prisonnier 3 ou 4 fois. Puis se comporter comme tout prisonnier. Au message "red cross parcel" aller tout en haut à gauche (au dessus du solitary, la porte sur le même mur), rentrer prendre le paquet et faire une manoeuvre d'utilisation. Prendre la pince et sortir du camp en suivant un groupe (franchir les 2 portes). Aller en haut à gauche et se placer sur la trappe. Faire une manoeuvre de ramassage (là vous vous trouvez dans un tunnel) et attendre la nuit. Puis sortez du tunnel avec une manoeuvre de déposement. Aller tout en bas à gauche et découpez les barbelés avec une manoeuvre d'utilisation. Ceci fait, descendez tout en bas. Vous serez enfin libre.... (EUDES Thibaud).

## GIGANOID

● Pour avoir quelques vies supplémentaires, appuyez sur la touche 'CAPS LOCK' (pendant la page du choix du joueur) vous aurez alors un message. Il ne vous reste plus qu'à recommencer une partie.

ST

● Pour vaincre la 1ère tête facilement mettez votre raquette à l'extrême gauche de l'écran.  
Comme ceci la balle ira entre le haut de l'écran et la tête. Cette manoeuvre répétée aura pour effet de faire exploser la tête.

AMIGA

## LA BIBLE DES POKES (VOLUME 2)

PARAITRA  
LE 4 DECEMBRE

## GAUNTLET II

● Quand tu ouvres un coffre appuie sur la touche 'INSERT' et alors un truc apparaîtra, ramasse le, et il te donnera 500000 points de vie.

ST

1 REM Energie infinie sur GAUNTLET II  
10 SYS 65371:POKE 53280,0:POKE 53281,0:POKE 646,1  
20 FOR I=8448 TO 8512:POKE I,255:NEXT  
30 POKE 53248,100:POKE 53249,100:POKE 53276,1  
40 FOR I=528 TO 591:READ A:POKE I,A-5:NEXT:SYS 528  
50 DATA 37,49,252,37,113,250,174,32,146,213,13,174  
60 DATA 63,146,214,13,81,21,13,174,37,146,53,48,174  
70 DATA 58,146,54,48,174,7,146,55,48,81,8,47,243,43  
80 DATA 213,174,160,146,22,213,174,6,146,26,213,174  
90 DATA 137,146,253,12,243,6,213,174,101,146,236,159,101

C64

10 REM Vies infinies pour GAUNTLET II version Disquette  
20 DATA CD,96,BE,21,00,40,1E,00,2A0,16,11,0E,17,DF,A6,BE,3A,2C9  
30 DATA A4,BE,32,18,41,C9,21,A5,37C,BE,CD,D4,BC,22,A6,BE,79,51A  
40 DATA 32,A8,BE,C9,C9,84,00,00,3AE  
50 N=8:A=&BE80:L=10  
60 WHILE L<60:GOSUB 70:WEND:GOTO 120  
70 CS=0:FOR X=1 TO 8:READ YS  
80 V=VAL("&"+YS):POKE A,V:CS=CS+V:A=A+1:NEXT  
90 READ ZS:C=VAL("&"+ZS)  
100 IF C>CS THEN PRINT"ERREUR DES LES DATAS":END  
110 L=L+10:RETURN  
120 PRINT"METTEZ GAUNTLET II DANS LE DRIVE PUIS PRESSEZ UNE TOUCHE"  
130 CALL &BB06:CALL &BE80:POKE &BEA5,&85:CALL &BE80:|CPM

CPC

10 REM Vies infinies pour GAUNTLET II  
20 B=0:ADD=262144:FOR I=262144 TO 262271 STEP 2  
30 READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT I  
40 RESTORE 160:FOR I=304 TO 355 STEP 2  
50 READ AS:A=VAL("&h"+AS):POKE I,A:B=B+A:NEXT I  
60 IF B>758822 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END  
70 INPUT "INSEREZ VOTRE ORIGINAL";OK\$  
80 CALL ADD  
90 DATA 6100,0036,337C,0002,001C,42A9,002C,237C,0000  
100 DATA 0400,0024,237C,0003,0000,0028,4EAE,FE38,33FC  
110 DATA 0000,0003,0088,33FC,0130,0003,013E,4EF9,0003  
120 DATA 000C,2C79,0000,0004,93C9,4EAE,FEDA,45FA,009C  
130 DATA 2480,43FA,0086,4EAE,FE9E,43FA,002E,4280,4281  
140 DATA 41FA,0014,4EAE,FE44,43FA,001E,45FA,006A,234A  
150 DATA 000E,4E75,7472,6163,6B64,6973,6B2E,6465,7669,6365  
160 DATA 23FC,4EB8,013E,0000,0C90,4EF8,0800,23FC,4EF8,0150  
170 DATA 0000,53C0,4EB9,0006,B534,4E75,0879,0001,00BF,E001  
180 DATA 317C,07D0,000E,4EF9,0000,53B6

AMIGA

1 REM Energie infinie ou extra bonus  
2 REM sur GAUNTLET II version Cassette  
10 B=0:FOR I=1360 TO 1424:READ A  
20 POKE I,A:B=B+A:NEXT  
30 PRINT" 1 - ENERGIE INFINIE"  
40 PRINT" 2 - EXTRA BONUS"  
50 IF B=5732 THEN 60 ELSE GOTO 80  
60 MODE 1:PRINT"INSERER GAUNTLET II"  
70 CALL &BB18:CALL 1360:END  
80 MODE 1:PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END  
90 DATA 205,24,187,245,33,112,1,17  
100 DATA 135,146,62,22,205,161,188  
110 DATA 33,183,1,17,64,02,62,171  
120 DATA 174,119,35,27,122,179,32  
130 DATA 246,241,254,49,40,5,33,130  
140 DATA 5,24,03,33,137,05,34,61,3  
150 DATA 195,183,1,33,188,45,54,3,24  
160 DATA 05,33,56,35,54,201,195,160,0

CPC



# GOLD RUSH

## Solution complète de Frédéric BOTTON

Le but du jeu est de traverser les Etats-unis depuis New-York jusqu'en Californie dans l'espoir de retrouver ton frère ainsi que la fortune !!!

Il y a trois moyens de parvenir à destination :

- par diligence
- par bateau via Panamá
- par bateau via le Cap Horn

## NEW YORK

Entrer dans la maison et ouvrir l'album de photos. Retirer la photo de famille. Ressortir et vendre la maison immédiatement... Son prix va diminuer au fur et à mesure que la fièvre de l'or atteint New York. Entrer dans le "Gazebo", prendre les fleurs et la pièce d'or qui est tombée entre les lames du plancher.

Aller à la poste et dire "get mail" à l'employé. Il n'y en a pas !

Revenir plus tard et il y aura une lettre de ton frère. Lire le cachet "Sutters fort" et regarder le timbre "Gold flake" et enfin lire la lettre. Les lettres en majuscules forment "Great find the american river" (Grande découverte dans la rivière Amérique).

Aller au siège du journal, trouver le patron et signer. Aller dans le bureau et lire les feuillets concernant ton frère.

Aller au cimetière et déposer les fleurs sur la tombe de tes parents. Aller à la banque et dire au receveur "Get quail" (le président, tu l'apprends de l'album photo). Annuler tous les comptes...

Retourner à la maison et récupérer les produits de la vente.

Aller au magasin et lire l'affiche. Si tu veux voyager en bateau, il faut aller à la maison à côté de la tienne et acheter un ticket. Le prix augmente avec la ruée vers l'or ! Il ne faut pas traîner...

Si tu passes par Panama, sois sûr d'avoir acheté une moustiquaire, des fruits et des légumes à la quincaillerie. Si tu passes par le Cap Horn ou avec la diligence, assures-toi d'avoir acheté des fruits et de la nourriture !

Si tu as choisi la diligence, achète un ticket au bureau des diligences et montre-le à l'homme de la livery stable. Entre dans la cabine... Par bateau, monte simplement à bord et attends que le bateau parte...

## LA DILIGENCE

Paye le capitaine au camp. Achète un boeuf sauvage au corral. Examine les plaines, et, quand l'herbe commence à pousser, donne l'ordre de partir... En attendant le printemps, parle à l'homme qui lit : il te donnera une bible. Sur le front de la colline, libère le boeuf. Après les avoir arrosées d'eau, mettre les chaînes aux roues... Une fois dans le désert, boire l'eau du tonneau de l'attelage abandonné, et manger la viande à l'intérieur.

## LE CAP

Parle à l'homme qui lit la bible. Quand la nourriture est épuisée, prends la corde dans la couchette, les petits morceaux de métal de la salle du moteur, le bâton du stocker, le porc du Galley et l'attache parisienne du bureau du capitaine. Aller au bout du bateau et pêcher... dès que tu toucheras la terre, va au dépôt des diligences.

## PANAMA

Dis "yes" quand le guide te demande si tu veux payer les indigènes ou pas ! Dans la clairière, parle à l'homme avec la bible. Prend la liane pour éviter de te faire ronger par les fourmis... Au prochain écran, tu auras le choix entre trois chemins. Par le premier, tu te feras écraser par un serpent, par le deuxième tu te feras mettre en lambeaux par une plante. Le troisième est bien caché. Dès que tu entres, monte et avance. Tu devrais le trouver sans trop de problèmes. Pour passer les sables mouvants, suis un chemin en ligne droite sur environ la moitié ou les deux-tiers de l'écran, va légèrement vers le haut et ensuite vers la droite. Va ensuite au dépôt des diligences le plus rapidement possible.

## LE FORT DE SUTTER

Va chez le forgeron et prends le fer à marker. Achète une casserole à la boutique avec la pièce d'or du "GAZEBO". Va au cimetière et trouve la tombe de "pa" mentionnée dans la lettre de ton frère. C'est la grosse au milieu dans le fond (c'est comme notre manager cf: équipe de joystick hebdo). Lis la tombe et lorsque cela s'affiche à l'écran, utilise la lettre. Ton frère y a mis des trous. Remet le tout en place et tu obtiendras R2100M. La pierre tombale mentionne "PSALM 23". Lis le -psaume 23...

C'est parti pour les GREEN PASTURES

## LA RIVIERE ET L'HOTEL GREEN PASTURES

Quitte le fort et va vers l'est. Continue à marcher dans la rivière et filtre l'eau avec la casserole régulièrement !!! Tu devrais trouver de l'or assez souvent ! Les endroits où il y en a semblent aléatoires. Lorsque tu auras voyagé sur environ 18 miles vers l'est (18 écrans...), tu arriveras à un moulin. Va à droite et tu arriveras dans un petit village. Va à l'hôtel green pastures. Dis à l'employé "GET MESSAGES". Il n'en a pas pour toi mais il te demande d'en amener un chambre 11. Prends-le et va le donner. Quand l'homme part, entre dans sa chambre et tourne la roue du canon sur la cheminée. Entre dans la cheminée et tu te retrouves dans la chambre 12 !!!

Lis la note, prends l'aimant et la corde. Ouvre la fenêtre et attends que l'oiseau vole jusque dans la cage. Examine l'oiseau, examine sa capsule et mets-y la photo de famille. Quand il revient, lis la lettre. Un ami plutôt entêté va te guider ! Attends que le pensionnaire de l'hôtel parte et sors par la chambre 11.

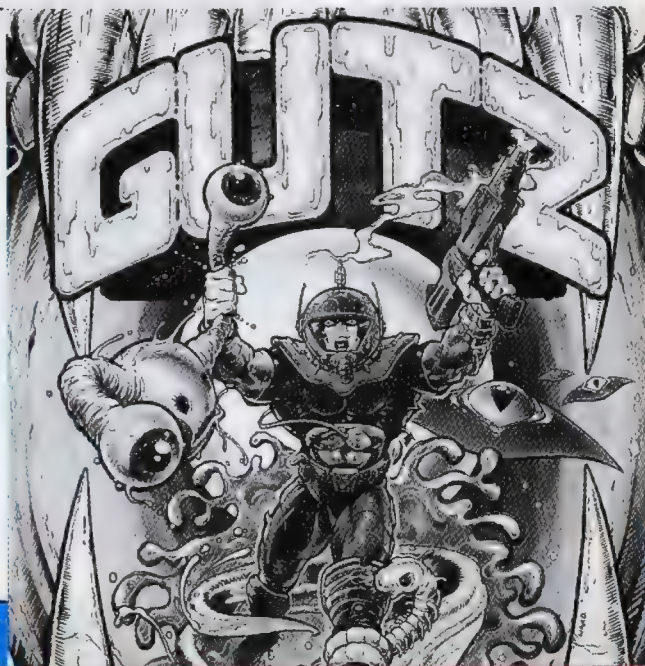
Suite la semaine prochaine.

# GUTZ

C64

```

1 REM Énergie infinie, consultation illimitée
2 REM de la carte et traverser les murs pour
3 REM GUTZ version CASSETTE
10 DATA 37,170,249,174,37,167,113,165,6,146
20 DATA 130,8,147,131,8,145,132,8
30 DATA 101,239 178,35,16,206,19,213,45,174,170,146
40 DATA 27,194,174,49,178,217
50 DATA 24,174,5,146
60 DATA 161,260,174,37,146,101,42,174,230,146
70 DATA 102,42,174,44,146,103,42,174,170,146
80 DATA 104,42,174,233,146,105,42,178,18,225
90 DATA 101,75,91,72
100 FOR A=344 TO 417:READ B: POKE A,B-5: C=C+B: NEXT
110 IF C<>8923 THEN PRINT"Erreur dans les datas":END
120 POKE 388,44: POKE 393,44: POKE 398,44: POKE 403,44
130 POKE 408,44: INPUT "Insérer la cassette.":OK$
140 POKE 816,88: POKE 817,1: POKE 2050,0: LOAD
    
```





# GEMINI WINGS

```

10 REM Vies infinies sur GEMINI WING version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &8FFF:MODE 1:POKE &BE66,1
40 FOR N=&A500 TO &A583:READ A$:A=VAL("&" + A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A4,6:POKE &BE78,&FF
60 IF SUM<12253 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":BORDER 0
80 CALL &BB06:MODE 2:INK 0,0:INK 1,0:CALL &A500
90 DATA 0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0,54,5D,01,00,40,ED,B0,CD
100 DATA 03,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,00,40,16,03,CD
110 DATA 79,A5,21,00,50,11,00,18,01,00,08,ED,B0,EB,16,04
120 DATA D5,CD,79,A5,D1,01,00,18,09,14,7A,FE,08,20,F1,AF
130 DATA 32,3B,44,21,5E,A5,11,40,00,01,1B,00,ED,B0,21,00
140 DATA C0,11,01,C0,01,FF,3F,36,00,ED,B0,C3,45,58,21,00
150 DATA C0,11,00,A0,01,00,20,ED,B0,21,00,C0,11,01,C0,01
160 DATA FF,3F,36,00,ED,B0,C3,00,80,1E,00,0E,C1,E5,CD,66
170 DATA C6,E1,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00

```

C64

```

10 REM GEMINI WINGS COMMODORE
20 REM VIES INFINIES de LUCAS
30 FOR I=283 TO 315:READ A:POKE I,A:NEXT
40 POKE 157,128:SYS 283
50 DATA 32,86,245,169,1,141,42,4,96,72
60 DATA 77,80,32,169,173,141,122,17,162
70 DATA 4,189,35,1,157,203,81,202,138
80 DATA 208,246,76,40,8

```

```

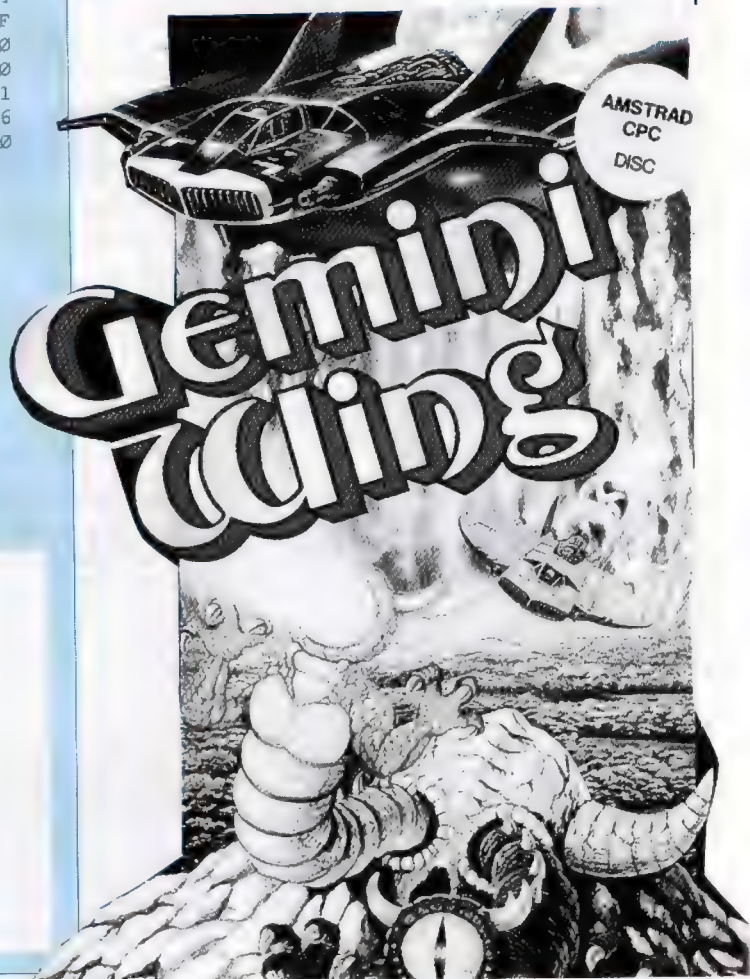
10 REM Vies infinies pour GEMINI WING version K7
20 REM (C) JOYSTICK par Patrice MAUBERT
30 MEMORY &9A00:MODE 1:POKE &BD17,&80:POKE &BD18,&BE
40 FOR N=&BE80 TO &BEA3:READ A$:A=VAL("&" + A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<4169 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE K7 ORIGINALE..."
80 CALL &BB06:CLS:LOAD"!":POKE &BD16,&C3:CALL &9A98
90 DATA 21,89,BE,22,4E,A6,C3,08
95 DATA A6,DD,21,B8,A8,11,AB,00
100 DATA CD,47,A8,21,9C,BE,22,61
105 DATA A9,C3,E2,A8,AF,32,3B,44
110 DATA C3,15,58,00,00,00,00,00,00
115 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00

```

CPC

● Pour avoir des vies infinies faites POKE &443B,0.  
(Patrice MAUBERT)

● Voici les codes différents levels:  
THESTART  
EYEPLANT  
WHATWALL  
GOODNITE  
SKULDUG  
BIGMOUTH  
CREEPISH.  
(Patrice MAUBERT)



## GOLD RUNNER II

ST

Tapez ce listing en GFA Basic puis sauvegardez le. Inserez une disquette vierge puis faites RUN. Ce programme genere un fichier GOLDII+.prg sur votre disquette. Pour jouer: 1) Faire RESET 2) Inserez la diquette contenant GOLDII+.TOS 3) Double-cliquez sur GOLDII+.TOS 4) Quand le lecteur de disquettes s'arrete, inserez la disquette GOLDRUNNER puis tapez une touche, le jeu demarrera normalement.

Vies infinies pour GOLDRUNNER II + de Jésus

```

Do
  Read A$
  Exit If A$="****"
  C$=Mki$(Val("&H"+A$))
  B$=B$+C$
Loop
B$=B$+Mki$(0)+Mki$(&H42)+Mki$(&H1200)
Open "o",#1;"\goldii+.prg"
Print #1:B$;
Close #1
End
Data 601a,0000,00e4,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,ffff
Data ef3c,0007,4e41,42a7,3f3c,0020,4e41,41fa,fff0,21c8,0432,49f9,0007,0000
Data 7001,3f00,42a7,2f00,42a7,2f0c,3f3c,0008,4e4e,297c,426d,0afc,008a,397c
Data 4ed5,008e,4ed4,***

```

**3615  
JOYSTICK**

**5000  
VIES  
INFINIES**

**A  
CONSULTER  
24H SUR 24**



Si vous devez perdre votre armure, cherchez un coffre magique. Ouvrez-le et un magicien apparaîtra et vous changera en canard. Maintenant évitez tous les ghouls, et lorsque vous retrouverez forme humaine, vous disposerez de votre armure. Utilisez la magie avec modération. Le clone d'Arthur est le plus adapté à combattre les ennemis demandant plusieurs coups, mais la meilleure magie reste le rayon électrique à trois voies lorsqu'il est utilisé avec la lance.

## PREMIER TABLEAU

Prenez garde aux faucheuses arrivant d'en-dessous et spécialement sous votre ligne de feu. Tout en progressant à travers le tableau, essayez d'éviter de rester en haut des collines, car vous y seriez plus vulnérable en cas d'attaque. Le second coffre contient une armure magique. Grimpez en haut des ruines afin de descendre les vautours mais essayez d'éviter de sauter lorsque vous serez prêt des guillotines. Dans la seconde moitié, escaladez la colline, sautez et filez à gauche, sautez de nouveau et partez à droite. Tuez les créatures ressemblant à des porcs et laissez vous entraîner dans les falaises. Marchez lentement jusqu'au gardien final. Sauter et tirez comme un malade jusqu'à ce qu'il soit près. Puis sauvez-vous en restant dans les parages et tirez-lui à la tête. Si vous le pouvez, prenez la dague rapide et accouplez-la à un stick en autofire.

## SECOND TABLEAU

Courez aussi vite que vous le pouvez, passez prudemment en dessous des basses têtes de tortues rebondissantes, et emparez-vous de l'armure

magique se trouvant dans le second coffre. Tuez tous les monstres ailés volant à basse altitude, et sautez lorsque vous serez sur les plateformes qui s'effondrent. Courez vers la première partie de la plateforme (vous devrez vous déplacer rapidement car les plateformes s'effondrent) et sautez jusqu'à la seconde moitié. Sauter alors sur la plateforme suivante et

Lorsque vous remarquerez que les graphismes au sol ont changé, faites très attention: des trous apparaissent soudainement dans le sol! Attention aux tirs. Détruisez l'attrape-mouche de Venus en deux tirs et sautez par dessus les gouffres enflammés. Tuez l'autre attrape-mouches et lorsque vous arriverez au loup enflammé, tirez-lui dessus comme un malade avant qu'il ne saute. Sauter

troisième. Il vaut mieux que vous évitiez les lutins verts, spécialement ceux qui lancent des pierres! Le quatrième chevalier est beaucoup plus difficile, principalement parce qu'il arrive tout de suite après le troisième chevalier; le cinquième chevalier est quasiment impossible à tuer. A la place, allez à gauche des piques et courez à droite aussi vite que vous le pourrez. A

mesure que l'écran scrolle vers le haut, perdez le moins de temps à descendre des créatures. Courez simplement sans arrêt et vous devriez vous en tirer sans la perte de votre armure. Courez le long de la première «langue» et attendez sous la seconde. A mesure qu'elle commence à s'élever, sautez dessus et courez le long d'elle: le timing est crucial si vous souhaitez arriver sur la plateforme du dessous. Continuez de courir sur la plateforme et essayez de sauter sur la

«langue» suivante (laissez tomber le coffre, il n'en vaut pas la peine). Manquez la troisième «langue» et vous devriez atterrir juste sur une plateforme. Si cela est le cas, sautez rapidement sur la plateforme de votre gauche et continuez de sauter. Débrouillez-vous sur la troisième «langue» et une fois de plus vous devrez chronométrer de

(suite page 120)



continuez de sauter. Maintenant sautez sur la troisième plateforme puis au sol entre les deux pièges de sable. Sauter sur la quatrième plateforme et sautez immédiatement pour franchir le fossé. Continuez de sauter jusqu'à arriver sur la cinquième puis la plateforme finale. Tuez le démon ailé en restant au centre de l'écran et en faisant feu, mais prenez garde à sa salive maléfique.

loin de lui et recommencez à tirer. Il vous faudra lui tirer dessus à peu près une quinzaine de fois avant de vous en débarrasser, mais n'oubliez pas de détruire les bombes enflammées afin de gagner des points.

## TROISIEME TABLEAU

Allez tout à droite de l'écran afin de tuer le premier chevalier au couteau, à gauche pour le second, et restez au milieu pour le



façon à tomber sur la plateforme suivante. Sauter alors sur la quatrième «langue», puis vers la dernière «langue» puis revenez au sol. Finalement, sautez par-dessus les trous et faites feu continuellement sur l'œil de nuage rotatif.

## **QUATRIEME TABLEAU**

Les faucheuses du premier tableau faisant une nouvelle apparition, utilisez les mêmes tactiques que précédemment pour les éviter. Tuez la tête du dragon en tirant rapidement mais laissez une distance de sécurité. Détruisez alors la pierre crachante en sautant et en faisant feu du rebord du dessous (où se trouvait la tête du dragon). Lorsque vous arrivez aux pentes glissantes, restez initialement au centre de l'écran afin d'éviter de tomber et de mourir. Franchir les mains est un peu difficile, et là encore

le timing sera crucial. Attendez qu'ils fassent feu, et rapprochez-vous vite d'eux et frappez-les. Maintenant sautez par-dessus les fossés. Une fois ceci fait, prenez garde dans les plateformes tombantes. Vous ne pourrez pas toujours voir où la plateforme suivante se trouvera, alors suivez les directions suivantes: sur la première sautez à gauche pour arriver à la seconde, puis encore à gauche, sautez à droite, à droite, à droite et une fois de plus à droite. Sur la plateforme finale, faites un saut hyper large à droite pour arriver sur la grande créature. Détruisez les nids de vers de gauche à droite en courant dessus, en sautant, et en tirant dessus. Tout nid séparé des autres devra être éliminé en premier lieu.

## **CINQUIEME TABLEAU**

Il n'y aura pas ici à sauter entre les plateformes mais vous devrez tuer de

nombreux démons. Si vous ne les tuez pas, ils vous suivront, tirant sans arrêt. Evitez ou tuez les créatures ailées et escaladez les échelles. Juste au delà de l'œil inoffensif se trouvent deux plateformes. Vous devez vous trouver tout près d'elles afin de pouvoir sauter dessus. Le cas échéant, ce serait la mort assurée. Après cela, escaladez les échelles, tuez les porcs et récupérez toutes les armes utiles se trouvant dans les coffres. Les crânes cracheurs de flammes ne sont pas trop difficiles à éviter: avancez en chancelant entre les crachats de flammes et vous devriez arriver jusqu'en haut. Sauter de la plateforme et rebroussez chemin pour attirer l'attention du Seigneur des Démons, et sautez en l'air en lui tirant dessus après qu'il ait expédié sa salve de boules de feu (vous n'avez pas besoin de vous baisser). Les deux têtes gobeuses de flammes sont simples, mais vous devez être rapide.

Détruisez celle de gauche avant qu'elle ne fasse feu (prenez garde), puis gardez vos distances pour détruire la seconde tête. Puis, ouvrez le coffre et prenez l'armure magique afin d'affronter les deux Seigneurs des Démons (une petite magie lorsque vous utilisez la lance standard ne serait pas de trop ici). Les deux nuages peuvent être éliminés similairement. Une fois mort, faites attention en courant le long des pentes, ouvrez le coffre au trésor final, escaladez l'échelle, et descendez dans la chambre finale. Pour tuer le Roi des Mouches, il est préférable de rester en dessous et de tirer (tout en étant très rapide pour éviter les «boules»). Vous devez atteindre sa tête alors ne vous émettez pas sur le rebord. Il est très précis alors méfiez-vous. Une fois mort, vous aurez terminé le soft.

# **ABONNEZ-VOUS A JOYSTICK DES CENTAINES DE BIDOUILLES CHAQUE MOIS**





## H.A.T.E.

```

10 REM Invulnérabilité et vies infinies
20 REM Pour HATE version cassette
25 REM De Patrick FUNARO
30 MODE 1:FOR I=&BF00 TO &BF3C
40 READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT I
50 IF B<>6188 THEN PRINT "ERREUR":END
60 POKE &BF25,&A7:POKE &BF2A,&3E
70 POKE &BF2F,&4:POKE &BF30,&0
80 MEMORY &7FFF:CALL &BD37:MODE 1
90 LOAD "!",&8000:CALL &BF00
100 DATA 243,33,27,128,17,0,128,1,111
110 DATA 1,125,237,79,237,95,174,235
120 DATA 174,235,119,35,19,11,120,177
130 DATA 32,242,33,36,191,34,110,128
140 DATA 195,44,128,62,61,50,210,84
150 DATA 62,58,50,1,87,33,185,111
160 DATA 34,2,87,33,167,40,34,227
170 DATA 100,195,198,83

```

CPC

● Pour avoir les vies infinies, prenez votre éditeur de secteur, recherchez les octets 3D 32 B9 6F 20 4E 21 1B et remplacez-les par A7 32 B9 6F 20 4E 21 1B (Diégo PRADOS)

● Vies infinies POKE &54D2,0 (Patrice MAUBERT)

```

10 REM INVULNERABILITE ET
11 REM CHOIX DU TABLEAU
20 REM pour HATE par LUCAS
30 FOR M=1 TO 264:READ D:D=D-5
31 POKE M,D:NEXT M
40 POKE 53281,1:POKE 53280,1
41 POKE 646,5:PRINT CHR$(147)
50 PRINT"TABLEAU DE DEPART (1-30)"
51 INPUT T:POKE 302,T
60 PRINT"INSEREZ H.a.t.e."
61 INPUT"ET PRESSEZ RETURN":OKS
70 POKE 53280,PEEK(162):POKE 816,16
80 POKE 817,1:POKE 2050,0:LOAD
100 DATA 37,170,249,174,29,146
105 DATA 213,13,174,62,146
110 DATA 214,13,81,21,13,174
115 DATA 50,146,127,12,174,6
120 DATA 146,128,12,81,5,12
125 DATA 174,8,146,259,161,174
130 DATA 239,178,233,137,178
135 DATA 234,137,174,76,146
140 DATA 202,136,174,6,146
145 DATA 203,136,81,89,69,174
150 DATA 9,138,71,132,139,79
155 DATA 73,88

```

C64

```

10 REM Vies infinies sur H.A.T.E version Disk
20 REM (C) JOYSTICK HEBDO 1989 par Patrice Maubert
30 MEMORY &9EE0:MODE 1:BORDER 0:L=110
40 FOR N=&9EE2 TO &A16F:READ AS:A=VAL("&" + AS):B=B+1
50 IF B<17 THEN POKE N,A:S=S+A+255*(S+A>255):GOTO 80
60 IF S<>A THEN PRINT"ERREUR LIGNE":L=END
70 S=0:B=0:N=N-1:L=L+10
80 NEXT:OUT &FA7E,1:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
90 PRINT"PUIS UNE TOUCHE...":CALL &BB06:INK 0,0:INK 1,26
100 INK 2,6:INK 3,10:MODE 1:CALL &9EE2
110 DATA F3,DD,21,47,A1,DD,66,00,DD,23,DD,6E,00,DD,23,22,90
120 DATA 34,A1,5D,CD,0D,A0,21,2E,A1,35,CA,9D,9F,DD,7E,00,39
130 DATA 32,89,9F,DD,23,DD,7E,00,32,74,9F,DD,23,DD,7E,00,5C
140 DATA 32,7B,9F,32,8C,9F,DD,23,DD,23,DD,23,CD,97,A0,22,D6
150 DATA 26,A1,ED,43,24,A1,E5,21,00,00,59,50,A7,06,09,CB,F1
160 DATA 1A,CB,1B,CB,1C,CB,1D,10,F6,06,07,A7,CB,1C,CB,1D,5E
170 DATA 10,F9,22,29,A1,43,E1,78,32,28,A1,B7,28,07,C5,CD,0B
180 DATA A4,9F,C1,10,F9,ED,5B,29,A1,7A,B3,28,0D,ED,53,2B,F3
190 DATA A1,CD,A4,9F,21,FF,FF,22,2B,A1,2A,26,A1,ED,5B,24,23
200 DATA A1,06,00,D5,E5,19,2B,7E,EE,22,4F,A8,41,77,2B,1B,2E
210 DATA 7A,B3,20,F3,E1,D1,06,00,7E,EE,22,4F,A8,41,77,23,5F
220 DATA 1B,7A,B3,20,F3,CD,CB,A0,C3,FB,9E,AF,32,D2,54,C3,BF
230 DATA B1,52,3A,35,A1,C6,C1,4F,3A,34,A1,47,CD,D0,9F,D2,55
240 DATA E2,9E,3A,35,A1,3C,32,35,A1,FE,0A,C0,E5,AF,32,35,9E
250 DATA A1,3A,34,A1,3C,32,34,A1,5F,CD,0D,A0,E1,C9,D5,E5,38
260 DATA 79,32,42,A1,32,44,A1,78,32,40,A1,01,7E,FB,21,3E,0F
270 DATA A1,1E,09,CD,2D,A0,E1,ED,5B,2B,A1,CD,4D,A0,E5,CD,CB
280 DATA 67,A0,E1,D1,3A,37,A1,FE,40,20,0E,3A,38,A1,FE,80,CF
290 DATA 20,07,3A,39,A1,B7,C0,37,C9,A7,C9,01,7E,FB,3E,0F,EF
300 DATA CD,82,A0,AF,CD,82,A0,7B,CD,82,A0,3E,08,CD,82,A0,35
310 DATA CD,67,A0,3A,37,A1,E6,20,28,F1,C9,7E,CD,82,A0,23,66
320 DATA 1D,20,F8,C9,0C,7E,ED,79,0D,23,ED,78,F2,3C,A0,E6,3F
330 DATA 20,20,F1,C9,0C,ED,78,77,0D,23,1B,ED,78,F2,4D,A0,78
340 DATA E6,20,C8,7A,B3,20,ED,0C,ED,78,0D,ED,78,F2,5D,A0,E2
350 DATA E6,20,20,F3,C9,21,37,A1,ED,78,FE,C0,38,FA,0C,ED,32
360 DATA 78,0D,77,23,3E,05,3D,20,FD,ED,78,E6,10,20,E9,C9,CF
370 DATA F5,F5,ED,78,87,30,FB,87,F1,0C,ED,79,0D,3E,05,3D,80
380 DATA 00,20,FC,F1,C9,DD,6E,00,DD,23,DD,66,00,DD,23,DD,49
390 DATA 4E,00,DD,23,DD,46,00,DD,23,E5,DD,6E,00,DD,23,DD,85
400 DATA 66,00,DD,23,22,1F,A1,E1,DD,7E,00,32,21,A1,DD,23,7E
410 DATA DD,7E,00,32,22,A1,DD,23,C9,3A,22,A1,B7,28,2A,2A,4F
420 DATA 26,A1,E5,ED,5B,24,A1,D5,19,ED,5B,1F,A1,A7,ED,52,9D
430 DATA 22,1D,A1,E5,D1,C1,E1,3A,21,A1,CD,FC,A0,2A,1F,A1,8F
440 DATA 22,24,A1,2A,1D,A1,22,26,A1,C9,F3,32,02,A1,7E,FE,CB
450 DATA 00,28,09,12,13,23,0B,78,B1,20,F3,C9,0B,0B,C5,23,8B
460 DATA 7E,47,23,7E,12,13,10,FC,C1,18,EA,00,00,00,00,00,5E
470 DATA 00,03,00,00,00,00,00,00,FF,FF,00,04,02,03,04,10
480 DATA 05,06,00,00,01,40,80,00,E3,70,3B,01,4C,00,E3,00,8D
490 DATA 3B,02,3B,14,FF,00,02,83,E0,17,4F,BB,4C,D6,B4,29,16
500 DATA 00,40,12,01,6F,7D,95,F8,29,00,0C,20,6C,20,6C,12,2F
510 DATA 00,C3,C7,21,4B,CE,51,D8,AF,27,00,40,12,01,00,00,1B

```



**CPC**

## ST

**CPC**

**CPC**

# HIGHWAY

**CPC**

# HELTER SKELTER

ST

## HOPPING' MAD

C64

CPC



# HELLFIRE

● vies illimitées:

POKE 12579,173

missiles illimités:

POKE 8882,173

choix du level:

POKE 10476,X X=0-9

(Michel MONFORT)

C64

```
10 REM Vies et missiles infinis
20 REM Pour HELLFIRE
30 POKE 5380,1:POKE 53281,1:POKE 646,5
40 PRINT CHR$(147)
50 FOR I=272 TO 319:READ C
60 A=C-10:POKE I,A:NEXT
70 POKE 306,44
80 PRINT "Mettre la cassette originales"
90 INPUT "Appuyez sur RETURN";AS
100 POKE 816,16:POKE 817,1:POKE 2050,0
110 LOAD
120 DATA 42,175,254,179,40,151,160,13,179
130 DATA 11,151,161,13,106,179,53,151
140 DATA 141,82,179,11,151,142,82,86,58,81
150 DATA 179,10,151,186,44,179,106,151,21
160 DATA 58,179,183,151,45,59,86,15,16,84
170 DATA 78,93
```

● Pour changer de tableau ( il y en a dix ), et bien je n'ai pas trouvé...mais si, n'ayez pas peur... j'ai trouvé, il suffit pendant la partie d'appuyer sur X. (Antoine BRISSET)

ST

# HAWKEYE

' Vies infinies pour HAWKEYE.  
' à taper en GFA 3.0  
' par les DANBIOSS

PRINT "Insérez la disquette de HAWKEYE"  
PRINT "Ejectez Et pressez une touche"

INPUT AS

DIM A\$(40)

M%=VARPTR(A\$(0))

S%=79

ADR%=M%+641B6

VAR1%=&H536E004A

VAR2%=&4E714E71

VAR3%=&H6A00

VAR4%=&H6000

REPEAT

R%=BIOS(4,0,L:M%,1,S%,0)

UNTIL R%=0

IF LPEEK(ADR%)=VAR1%:

LPOKE ADR%,VAR2%

DPOKE ADR%+4,VAR4%

R%=BIOS(4,1,L:M%,1,S%,0)

PRINT "VIES INFINIES INSTALLEES"

ELSE IF LPEEK(ADR%)=VAR2%:

LPOKE ADR%,VAR1%

DPOKE ADR%+4,VAR3%

R%=BIOS(4,1,L:M%,1,S%,0)

PRINT "VIES INFINIES DESINSTALLEES"

ELSE

PRINT "CE N'EST PAS LA DISQUETTE DE HAWKEYE"

END

ENDIF

ST

● Pour avoir les vies infinies, il faut taper VALSSPELER pendant la page de présentation. Le sigle Thalampus clignote, et ça y est...

(DIARRA David)

● Appuyer sur le bouton 'SHIFT LOCK' pour ralentir les ennemis quand le guerrier est baissé. Lorsqu'il est debout le jeu devient normal.

(Fabrice RAMEAU)

C64

● Tapez au début de la partie "VALSSPELER".

AMIGA

● Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de secteur et rechercher les octets : 53 6E 00 4A 6A 00 FE 8A dans le fichier A.DAT et remplacer les par : 4E 71 4E 71 60 00 FE 8A. (OMD)

# HEAD OVER HEELS

● Pour avoir des vies infinies :  
POKE 30315,144 POKE 30316,144  
Execution : SYS 324

C64

● Pour réunir "tête" et "pieds" dans la salle ou la grille les sépare les coller à la grille face à face et appuyer sans arrêt sur 7. Au bout d'un certain temps, "pied" passera au dessus de la grille, et les deux parties se réuniront. (Avant de faire cela, il faut absolument que "pied" prenne le sac, sinon il sera bloqué dans certaines salles). En sautant contre certaines grilles, des ouvertures se créeront, et vous pourrez passer de l'autre côté. (Alexandre MASSON)

CPC

```
1 REM Tout à l'infini sur HEAD OVER HEELS
2 REM version Cassette
10 B=0:MEMORY 39AE:FOR I=&BE80 TO &BF02
20 READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
30 IF B<15176 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
40 LOAD "",39AF:CALL 3A6A:LOAD "!",4000:CALL &BE80
50 DATA 243,33,0,64,17,0,187,1,246,1,62,141,205,223
60 DATA 190,33,70,187,17,70,187,1,176,1,62,196,205
70 DATA 223,190,33,0,1,34,214,188,33,0,159,34,217
80 DATA 188,33,0,160,34,224,188,33,192,13,34,227
90 DATA 188,33,0,0,34,76,188,33,196,190,34,244,188
100 DATA 195,192,188,33,114,36,17,115,36,1,8,0,54
110 DATA 255,237,176,33,253,190,17,110,65,1,6,0,237
120 DATA 176,195,0,1,50,252,190,126,229,33,252,190
130 DATA 174,225,18,35,19,11,58,252,190,198,10,203
140 DATA 255,50,252,190,120,177,32,231,201,0,62,255
150 DATA 119,246,255,201
```

```
1 'Vies infinies, invulnérabilité, et sauts démesurés
2 'sur HEAD OVER HEELS version Disquette
10 C=256*PEEK(&BE43)+PEEK(&BE42):FOR D=C TO C+24
20 POKE D,0:NEXT:OPENOUT "X":B=0
25 FOR I=&BE80 TO &BF40:READ A:B=B+A
30 POKE I,A:NEXT:IF B=17454 THEN CALL &BE80
40 PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
50 DATA 6,12,33,41,191,17,0,192,205,119,188,33
60 DATA 0,1,205,131,188,205,122,188,6,12,33,53
70 DATA 191,17,0,192,205,119,188,33,0,192,205
80 DATA 131,188,205,122,188,33,0,1,17,0,159,62
90 DATA 118,174,119,35,27,122,179,62,118,32
100 DATA 246,205,23,191,33,0,192,17,0,160,1,192
110 DATA 13,237,176,33,114,36,17,115,36,1,8,0,54
120 DATA 255,237,176,33,17,191,17,110,65,1,6,0,237
130 DATA 176,17,137,51,33,13,191,1,4,0,237,176,17
140 DATA 147,51,33,8,191,1,5,0,237,176,17,158,51
150 DATA 33,4,191,1,4,0,237,176,195,0,1,32,32,66
160 DATA 89,32,32,82,80,77,80,79,75,69,62,255,119
170 DATA 246,255,201,243,175,24,2,62,40,205,25,189
180 DATA 1,1,188,237,73,4,237,121,201,65,72,69,65,68
190 DATA 49,32,32,46,83,66,70,65,72,69,65,68,50,32
200 DATA 32,46,66,73,78
```



# HEROES OF THE LANCE

```

10 REM Points infinis pour
20 REM HEROES OF THE LANCE DK
30 MODE 2:FOR I=&BE80 TO &BE80+114
40 READ A:POKE I,A
50 B=B+A:NEXT
60 IF B<>9881 THEN PRINT "Erreur dans les datas":END
70 CALL &BE80
80 DATA 33,0,1,17,0,0,14,65
90 DATA 223,232,190,33,148,190,34
100 DATA 26,1,195,0,1,33,173
110 DATA 190,34,160,22,62,201,50
120 DATA 32,46,33,131,22,54,0
130 DATA 35,54,0,35,54,0,195
140 DATA 0,22,33,0,0,34,55
150 DATA 168,34,136,168,34,138,168
160 DATA 34,140,168,34,142,168,34
170 DATA 253,169,34,152,171,34,198
180 DATA 142,34,24,143,34,208,147
190 DATA 34,171,146,34,173,146,34
200 DATA 175,146,34,177,146,34,147
210 DATA 146,34,148,146,33,170,146
220 DATA 54,190,195,0,128,60,192
230 DATA 7,0,0,83,80,0,0,0
    
```

CPC

● Riverwind en tête suivi de Goldmoon puis de Raistlin et après les faibles et en dernier Flint. Utiliser la toile (web) pour bloquer les adversaires. Si Riverwind est blessé on fait passer Flint en tête et on guérit Riverwind ensuite on le remet en tête. (Fabrice ROUX).

```

' Heroes of the Lance de J.M.
' 100 points supplémentaires de sagesse
Nom$="A:\D&DDL1.SAV"
Open "i",#1,Nom$
Long$=Lof(#1)
Code$=Input$(Long$,#1)
Close #1
Restore
For I%=0 To 7
    Read Code$
    Mid$(Code$,I*209,1)-Chr$(Code$)
Next I%
Open "o",#1,Nom$
Print #1;Code$;
Close #1
End
Data &00,&99,&00,&58
Data &FF,&FF,&FF,&FF
    
```

ST

## HUMPHREY CPC

```

1 ' Immunité bestioles, mouches,
2 ' Electricité. Choix du tableau
3 ' pour HUMPHREY version Cassette
4 ' de Patrick FUNARO
10 DATA 5,18,29,26,14,15,25,8,16,6
20 DATA 22,31,13,21,11,20,67,210,55,211
30 DATA 35,67,49,55,212,35,67,66,55,213
40 DATA 35,67,29,55,155,19,55,250,26,67
50 DATA 200,55,44,49,38,214,8,22,25,70
60 DATA 6,17,5,242,181,200,237,8,67,5
70 DATA 259,45,61,6,180,55,76,35,180,206
80 MODE 0: FOR A=0 TO 15: READ B
90 INK A,B-5: NEXT
100 PRINT "Introduisez la cassette"
110 OPENOUT"t": MEMORY &7A6: CLOSEOUT
120 LOAD "111",&640: POKE &6CF,&A7
130 FOR A=1935 TO 1988: READ B: POKE A,B-5
140 NEXT: INPUT "Tableau (0-39)":T
150 POKE 1978,T
160 FOR A=1605 TO 1993:POKE (A-1005)
170 PEEK (A): NEXT: PRINT "Pressez <PLAY>"
180 CALL 600
    
```

## HYPERDOME

● Pour avoir des vies infinies prendre un éditeur de secteur et rechercher les octets 610000 40047900010000090846600 et les remplacer par 610000 40600600010000090846000 Pour avoir des tirs infinis rechercher 4E754279 et remplacer par 4E754E75. (Gillus)

ST

● Avec le Ø du pavé numérique, on déplace le curseur qui sélectionne l'arme et ensuite on appuie sur space pour valider. Et hop...et hop... (Pierre Boutavant)

AMIGA

## HYDROFOOL CPC

● Il faut utiliser :

- Le crochet contre le poisson-loup.
- Le harpon contre la baleine.
- Le fer à cheval contre l'hippocampe.
- La cuillère contre la méduse.

● Energie infinie :  
POKE &7575,&C3

```

1 REM HYDROFOOL version Cassette.
10 MODE 1:OPENOUT"!X":MEMORY &7CF:LOAD""
20 POKE &865,&C3:POKE &866,0:POKE &867,&BE
30 B=0:FOR I=&BE00 TO &BE3B:READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
40 IF B<>4607 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
50 CALL &7D0
60 DATA 62,195,50,117,117,33,35,190,17,28,131,1,12,0,237,176,33
70 DATA 47,190,17,71,150,1,13,0,237,176,14,255,33,52,113,205,22
80 DATA 189,32,65,76,65,78,32,83,85,71,65,82,32,40,48,53,51,50
90 DATA 32,54,49,51,48,53,52,41
    
```

## HIGHWAY ENCOUNTER

```

10 REM Vies infinies pour HIGHWAY ENCOUNTER K7
15 REM de Patrick FUNARO
20 MEMORY &2002
30 LOAD ""
40 MODE 1
50 CALL &3A6A
60 FOR I=&9B00 TO &9B5D
70 READ A:POKE I,A
80 B=B+A:NEXT I
90 IF B<>7913 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
100 CALL &9B29:END
110 DATA 33,64,0,17,0,156,1,64,0
120 DATA 237,176,33,128,0,17,64,0
130 DATA 1,0,153,237,176,33,119,0
140 DATA 54,3,33,0,156,17,0,0
150 DATA 1,64,0,237,176,195,242,1
160 DATA 33,116,34,54,15,35,54,160
170 DATA 33,93,34,54,91,33,64,32
180 DATA 17,64,0,1,55,2,237,176
190 DATA 33,64,0,229,33,0,187,229
200 DATA 33,55,2,229,33,7,184,229
210 DATA 33,187,2,229,241,33,234,177
220 DATA 17,217,177,243,201
    
```

CPC

● Pour activer le lazer :  
POKE 6690,234  
POKE 6691,234

POKE 6692,234  
Execution :  
SYS 4103

C64



# HOLLYWOOD POKER

```
REM Bidouille déshabilleuse pour HOLLYWOOD POKER
REM de Denis NADE
PRINT"Insérez votre disquette avec la copie de sauvegarde de"
PRINT"Hollywood Poker et appuyer sur une touche"
QUESTION:
a$=INKEY$:IF a$="" THEN QUESTION
CHOIX1:
PRINT
PRINT"Nom de la fille : "
PRINT"<1> Isabelle"
PRINT"<2> Laurence"
PRINT"<3> Denise"
PRINT"<4> Stéphanie"
INPUT n$
a=VAL(n$)
If a<1 or a>4 then choix1
For i=1 to a:READ n$:NEXT
DATA isa,lor,den,ste
NAME "df0:"+n$+".5" AS "df0:BOF"
NAME "df0:"+n$+".1" AS "df0:"+n$+".5"
NAME "df0:BOF" AS "df0:"+n$+".1"
PRINT "Bidouille effectuée par le pouvoir du JOYSTICK
Ancestral"
```

AMIGA

```
10 REM Un autre regard pour HOLLYWOOD POKER !
20 FOR I=16384 TO 16424
40 READ C:A=C-10
50 POKE I,A:NEXT I
60 PRINT CHR$(147):POKE 53344,0:POKE 53345,0
70 INPUT "Quelle image (1-5)":A
80 IF A<1 OR A>5 THEN GOTO 70
90 POKE 16412,A+1
100 PRINT CHR$(147)
110 SYS 16384:SYS 16416
120 DATA 42,54,257,42,118,255,172,10,199
130 DATA 37,74,167,130,18,12,42,234,24,218
140 DATA 255,179,216,151,240,20,86,42,18,179
150 DATA 13,151,93,79,151,98,79,86,10,42,93,48,75
```

● Pour choisir l'image:  
POKE 17747,Nb POKE 17752,Nb  
Nb est un chiffre entre 2 et 6 SYS 2076

C64

● Déshabiller vos adversaires sans jouer ! Il suffit de changer le nom des fichiers.

Fichiers images : nom en abrégé:n°de l'image (1 à 5)

Voici les noms en abrégé:Ste pour Stéphanie ; Lor pour Laurence ; Isa pour Isabelle ; Den pour Denise.

Pour les adeptes de l'amiga, possesseurs de climate ou autres, changer l'image.5 en image.1, c'est tout.

Pour les incultes vicieux, il y a quand même une solution.

Tapez ceci :

(charger auparavant votre Workbench et passez sous cli.)

copy df0:c/renome to ram:

copy df0:c/cd to ram:

cd ram:

insérez Hollywood Poker puis tapez :

cd df0:

maintenant, pour exemple, déshabillons Stéphanie

Ram:rename df0:ste.1 to ste.11

Ram:rename df0:ste.5 to ste.1

Ram:rename df0:ste.1 to ste.5

Un seul inconvénient, après le changement de nom, le jeu se trouve bloquer. Il faudra donc renommer à nouveau la .5 en .1.

(Bruno Creisméas)

## LA BIBLE DES POKES

(VOLUME 2)

PARAITRA LE  
4 DECEMBRE

## HERCULES

C64

● Pour avoir les vies infinies:

POKE 6257,32

POKE 6258,0

POKE 6259,192

POKE 49152,169

POKE 49153,3

POKE 49154,133

POKE 49155,30

POKE 49156,96

POKE 3905,169

POKE 3906,0

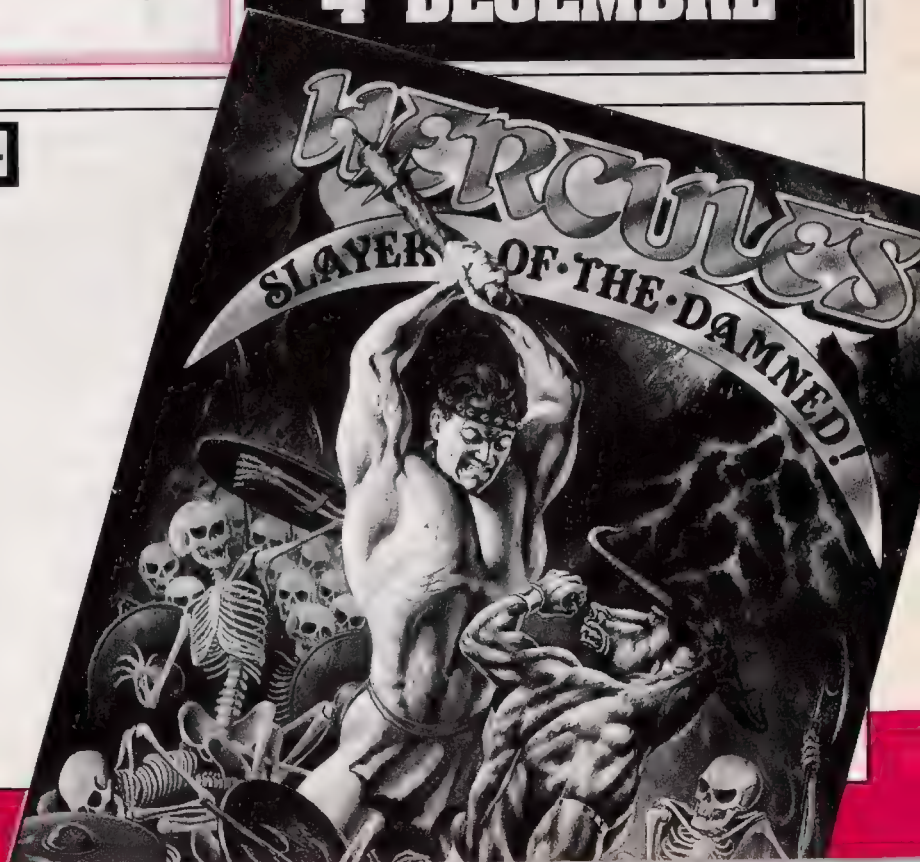
POKE 3907,234

SYS 2304

● Pour avoir les vies infinies

POKE 3905,169

POKE 3907,23





# HERO'S QUEST

## CREER SON PERSONNAGE:

Prenez un guerrier de préférence. Arrangez-vous pour qu'il ait au moins 1 point par paramètre, comme cela, il pourra s'entraîner à toutes les disciplines (les paramètres qui ont zéro ne peuvent être augmentés). Pour avoir précisément 1, il faut choisir le paramètre en question, taper «+» deux fois (on obtient 6) et taper «-» en question, taper «+» deux fois (on obtient 6) et taper «-». (Vous aurez alors 1). Mettez-vous 1 aux disciplines qui ont zéro au départ, et mettez le reste à la magie de préférence.

## SOLUTION

(Attention: ceci pouvant être considéré comme un jeu de rôle, il y a plusieurs solutions, et énormément de choses sont superflues. Ici vous ne lirez que ce qu'il y a d'essentiel à la finition du jeu. Je vous laisse le plaisir de découvrir le reste).

Allez au magasin «DRY GOODS» et achetez deux gourdes (FLASKS). Allez ensuite au magasin de magie et achetez le sort «ouvrir»(OPEN).

Sortez de la ville. Vous êtes équipé pour commencer l'aventure. Allez au champignon des fées et prenez-en une poignée. Ensuite, rendez-vous au champ d'Erana et utilisez le sort «ouvrir». Prenez le parchemin qui est dans le trou. Vous aurez un nouveau sort. Descendez et allez aux plantes cracheuses. Ramassez des cailloux par terre et lancez-les. Après une quinzaine de cailloux, le noyau sera à vous (assurez-vous qu'il vous reste au moins un caillou, cela servira à un endroit où l'on ne peut pas en

prendre, plus tard). Repassez devant le champ d'Erana pour atteindre la caverne. Evitez l'ogre, entrez dans la caverne de l'ours, et nourrissez-le avec une ration (FEED BEAR).

Entraînez-vous à la discrétion (stealth). Pour ceci tapez SNEAK, (enter), WALK (enter), encore SNEAK, etc... . Faites ceci jusqu'à ce que votre discrétion atteigne les 20 (environ). Puis, toujours en mode discrétion, entrez dans la caverne du kobold. Prenez-lui sa clé (elle est autour de son cou mais on ne la voit pas). Retournez à l'ours et libérez-le avec la clé (FREE BEAR).

Reposez-vous plusieurs fois car vous devez être crevé si vous avez fait tout ce qui précède en mode «cours»(RUN). Sinon battez-vous, faites tout ce que vous pouvez pour faire passer le temps car il faut que la nuit tombe. Une fois qu'il fait nuit, rendez-vous aux fées qui vous demanderont de danser. Faites-le pour elles, puis demandez-leur de la poudre féérique (ASK ABOUT FAIRY DUST). Elles vous en donneront, vous la mettrez dans une gourde. Allez à la cascade et prenez de l'eau, elle ira dans l'autre gourde. Ensuite courez jusqu'au champ d'Erana, mangez un fruit et dormez sagement jusqu'au jour.

Prenez des fleurs. Après cela, allez au château. Vous serez acclamé et vous dormirez encore une fois après un diner complet.

Allez voir la Dryad au lever du soleil (il faut s'approcher de cartes sonores!). Répondez oui à toutes ses questions. Donnez-lui le noyau et prenez la noisette. Allez aux meeps et demandez-leur de la

fournure verte, (pour les faire sortir de leur trou, il faut faire TALK MEEPS quand un d'eux sort sa tête).

Allez chez la fée bénéfique et donnez-lui la fournure verte, l'eau, la poussière féérique, les fleurs, les champignons et la noisette. Sortez, puis réentrez. Vous aurez alors la potion de réflexion (DISPEL).

Allez à l'antwerp qui est plus bas, près de la dryad. C'est un ballon bleu qui rebondit. Ne le touchez surtout pas. Cherchez dans la paroi de rochers jusqu'à ce que vous trouviez une serrure. Utilisez le sort «ouvrir», puis poussez le gros rocher bloquant l'entrée. Mettez-vous dans le passage ouvert sans pour autant vous y engouffrer (sans changer d'écran, quoi) et tapez «HIDDEN GOSEKE» (on a passé quelques parties importantes du jeu, donc ceci n'est pas logique, mais c'est bel et bien ce qu'il faut taper), puis entrez.

Là, cela devient dur. Passez à gauche de la barrière, puis passez sur la passerelle de droite. Ensuite arrêtez-vous devant le passage qui mène entre les tonneaux et la paille et enjambez la corde (STEP OVER ROPE).

Vous changerez d'écran. D'abord, fermez la porte derrière vous, puis allez vers la chaise qui se trouve à droite de l'écran. Tapez «MOVE CHAIR» et elle bloquera la porte. Approchez-vous du chandelier et poussez-le aussi (PUSH CANDELABRA).

Les trois hommes venus de gauche seront bloqués. Ils s'arrêteront, et profitez-en pour vous placer devant la table, sous la corde. Dès que le dernier des trois se sera retourné et aura

commencé à marcher, prenez la corde et admirez!

Maintenant ouvrez la porte qui se trouve derrière vous. Bienvenue chez le Warlock!

Contrairement aux apparences et à la musique, il n'est pas de votre camp. Lancez-lui le caillou qu'il vous reste et il fuira.

Entrez dans la première porte à droite (si vous tombez, tapez STAND quand vous dévalerez la passerelle). Ensuite, tirez la chaîne et entrez dans la porte qui vient de s'ouvrir. Placez-vous juste à côté de la grande planche qui a la porte peinte dessus, et tapez OPEN DOOR deux fois. Pénétrez dans la porte. Vous verrez le chef. Une fois que vous êtes en face d'elle, utilisez la potion de réflexion.

Quand vous aurez repris contrôle, sortez par le rideaux de droite et admirez... LA FIN!







## IMPOSSABALL

CPC

```
10 REM Vies infinies pour IMPOSSABALL version disquette
20 FOR I=&4000 TO &420D
30 READ A:B=B+A:POKE I,A:NEXT
40 IF B<>55646 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
50 CALL &4000
60 DATA 42,66,190,6,25,175,119,35,16,252
70 DATA 17,0,144,205,155,188,62,1,205,14
80 DATA 188,33,0,32,205,231,65,205,202,65
90 DATA 124,254,62,32,242,125,254,122,32,237
100 DATA 33,0,32,17,64,64,205,190,65,205
110 DATA 114,190,76,79,65,68,69,82,128,164
120 DATA 128,82,80,77,27,111,4,88,78,232
130 DATA 89,107,96,138,220,178,118,192,0,5
140 DATA 249,194,45,162,211,165,147,224,82,140
150 DATA 29,102,253,90,165,193,91,77,100,132
160 DATA 222,82,76,235,52,7,45,44,128,45
170 DATA 32,4,72,139,2,57,253,67,79,109
180 DATA 22,30,15,34,70,59,63,62,63,95
190 DATA 70,80,46,65,72,80,2,250,13,114
200 DATA 138,26,64,133,104,254,239,103,83,81
210 DATA 46,209,64,59,192,63,11,57,228,174
220 DATA 36,30,22,103,146,13,61,15,13,251
230 DATA 114,80,100,11,220,172,183,78,55,197
240 DATA 95,3,15,47,163,172,34,34,20,109
250 DATA 140,7,118,131,122,69,124,167,227,99
260 DATA 99,85,34,205,72,126,50,74,182,49
270 DATA 21,43,78,159,22,44,255,25,128,64
280 DATA 56,176,65,21,230,146,152,210,16,196
290 DATA 88,139,19,68,176,220,234,160,237,17
300 DATA 150,228,90,17,199,121,19,241,143,233
310 DATA 95,65,141,122,57,201,91,127,84,196
320 DATA 241,168,57,228,221,62,82,215,14,27
330 DATA 74,102,52,108,226,191,33,141,40,69
340 DATA 100,186,72,189,23,88,172,216,230,164
350 DATA 233,29,146,248,94,29,178,140,17,44
360 DATA 252,22,170,50,172,153,54,44,33,47
370 DATA 25,241,254,151,123,87,132,32,96,50
380 DATA 76,188,61,254,0,56,161,175,205,46
390 DATA 188,201,33,90,188,229,26,8,19,237
400 DATA 120,135,48,251,135,56,5,26,12,237
410 DATA 121,13,62,6,61,32,253,8,61,32
420 DATA 232,237,120,203,103,40,12,254,192,56
430 DATA 246,12,237,120,119,35,13,24,238,235
440 DATA 225,201,1,126,250,237,121,201,17,71
450 DATA 188,205,252,187,203,94,200,241,24,137
460 DATA 2,74,0,3,15,0,0,1,8,9
470 DATA 70,0,0,0,65,1,66,42,255,2
```

```
480 DATA 7,0,255,255,255,255,0,0,0,0
490 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
500 DATA 0,0,0,0,0,0,6,255,126,79
510 DATA 26,169,18,35,19,16,247,201,235,33
520 DATA 0,0,34,229,65,12,255,26,38,0
530 DATA 111,213,237,91,229,65,25,34,229,65
540 DATA 209,19,16,239,201,122,62,84,93,237
550 DATA 95,254,53,32,248,6,255,237,95,18
560 DATA 19,16,244,27,26,254,99,32,234,201
570 DATA 248,6,255,237,95,18,19,16,250,27
580 DATA 26,254,99,32,234,201
```

● Pour avoir :

- Le temps infini: POKE &96DC,0
- Les vies infinies: POKE &A462,0

● Pour avoir 255 vies, il suffit de prendre un éditeur de secteur et de rechercher : 90 CD 78 7E 3E 01 32 AF 90 3E 04 32 AA 90, et de la remplacer par 90 CD 78 7E 3E 01 32 AF 90 3E FF 32 AA 90.

(Florent GERY)

```
1 'Vies et temps infinis sur IMPOSSABALL version Cassette
10 ON ERROR GOTO 30:MODE 1:MEMORY &13FF
20 PRINT"Introduire IMPOSSABALL et pressez une touche"
30 CALL &BB18:LOAD"!",&8000:LOAD"!",&1400:LOAD"!",&C000
40 POKE &A462,0:POKE &96DC,0:CALL &8200
```

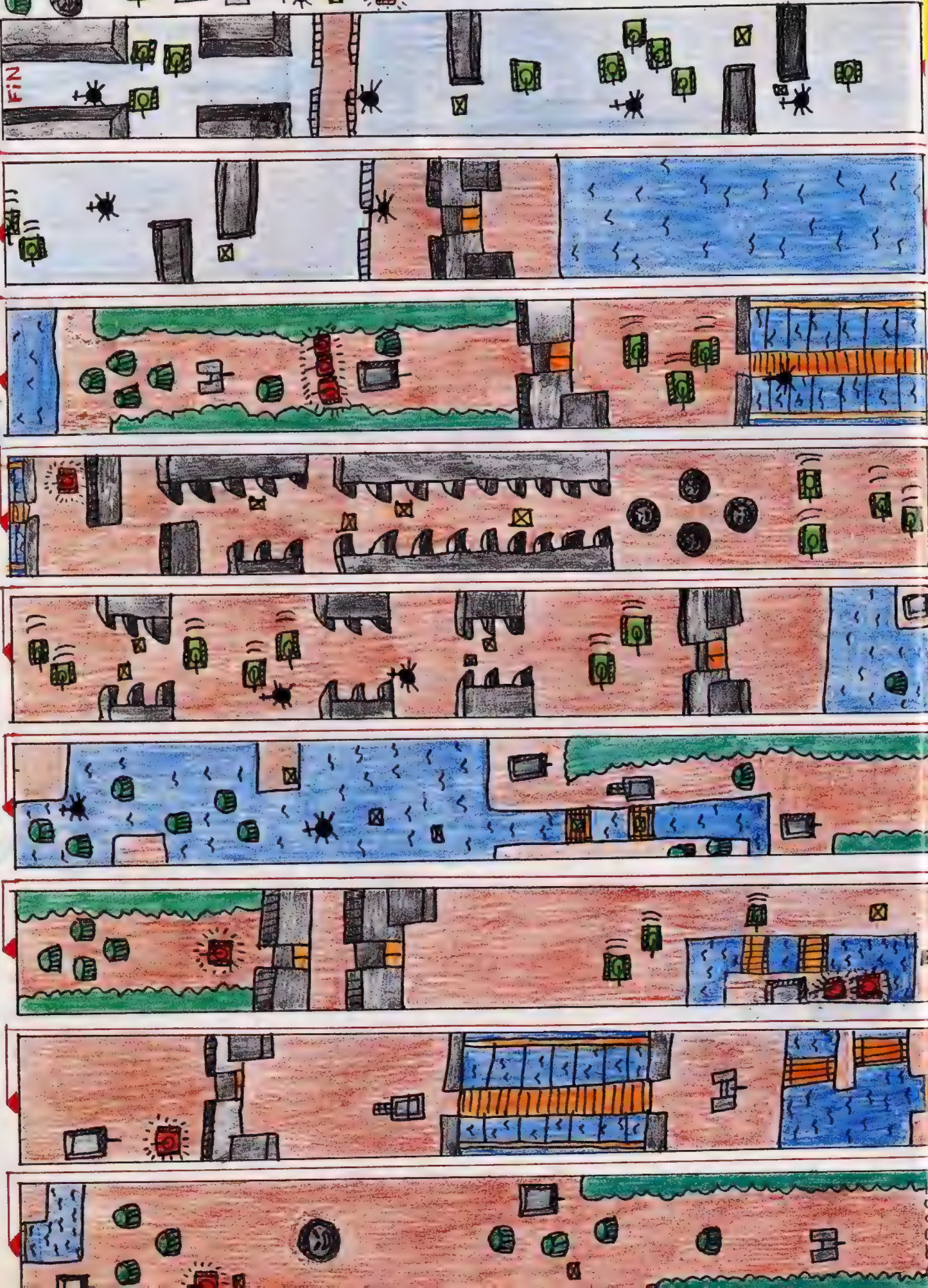
```
10 REM Vies et temps infinis sur IMPOSSABALL version Disk
20 REM Version du pack 'HEATWAVE'
30 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
40 MEMORY &8FFF:MODE 1:POKE &BE66,1
50 FOR N=&A600 TO &A678:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A4,6:POKE &BE78,&FF
70 IF SUM<>11848 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
80 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":BORDER 0
90 CALL &BB06:MODE 2:INK 0,0:INK 1,0:CALL &A600
100 DATA 0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0,54,5D,01,00,40,ED,B0,CD
110 DATA 03,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,00,01,E5,16,06
120 DATA CD,6E,A6,21,00,19,16,07,CD,6E,A6,E1,11,00,89,01
130 DATA 00,1D,C5,ED,B0,C1,11,00,D0,ED,B0,21,00,11,16,01
140 DATA D5,CD,6E,A6,D1,01,00,18,09,14,7A,FE,06,20,F1,21
150 DATA 00,01,11,00,89,01,00,08,C5,ED,B0,C1,21,00,D0,11
160 DATA 00,C0,ED,B0,AF,32,62,A4,32,32,96,C3,00,82,1E,00
170 DATA 0E,C1,E5,CD,66,C6,E1,C9,00,00,00,00,00,00,00
```



# IKARI WARRIORS

- Rochet
- Tourelle de Eire
- Tanka
- Tanks im-mobile
- Helico
- Bombe
- Tank A Prendre

De  
SUBLIN  
Esther





# IKARI WARRIORS

● Pour avoir les vies infinies:  
POKE 50291,165  
SYS 3968  
Une fois l'avion écrasé, faire un reset  
et retapez: SYS 3968

C64

● Entrer dans le tank dès que possible et s'écraser dans le premier bâtiment rencontré. Presser "F1": le message de "GAME OVER" s'inscrit sur l'écran. Recommencer le jeu: le tank est à présent invincible. Enfoncer la barre espace pendant le jeu permet au personnage d'aller dans les feuillages, de l'autre côté de l'écran. La barre espace permet également de faire garder la même position aux barrières de tanks jusqu'à ce que le bouton soit enfoncé à nouveau.

● Si tu fais un score de plus de 18 000 pour accéder au palmarès, et que tu tapes FREERIDE, le message "1988 FEB" apparaîtra à la place et, lorsque tu redémarreras, ton soldat sera invincible.  
Voici les caractéristiques des différents bonus obtenus par la destruction d'une installation ou des hommes en costume rouge vif.

K : smart bombs  
B : high power grenades  
L : longer range bullets  
S : shorter shot  
F : faster bullets rate

ST

● Chargez Amiga Monitor et insérez la disquette originale et ne pas s'occuper du message d'erreur. Chargez le BOOTBLOCK en 700000 soit <700000 00 00 04, changez le JMP \$8020 de l'adresse 7012C par JMP \$6000 puis taper ce qui suit en \$60000 A 600000  
MOVE.W #54e71, \$10FFE  
" " \$11000  
" " \$10002  
" " \$11154  
" " \$11156  
" " \$11158

AMIGA

JMP \$8020  
Puis lancez le programme par G 7000C. (David GIL)

● Pour avoir des vies infinies, faites un score et entrez FREERIDE comme nom. (Alexandre Jouandeau)

● Pour avoir les vies infinies :  
POKE &5754,0  
POKE &5755,0  
POKE &5756,0  
Pour detraquer les soldats :  
POKE &18BD,40  
POKE &6EAB,&A6

CPC

# I BALL II

CPC

● Pour avoir 255 vies, il faut prendre un éditeur de secteur et rechercher les octets : 3E 04 32 28 1F 3E 01 32 et les remplacer par : 3E FF 32 28 1F 3E 01 32. (Diégo PRADOS)

0 REM Tout à l'infini pour I BALL II de Régis LYARD  
1 FOR A=31722 TO 31735:READ B:T1=T1+B:POKE A,B:NEXT  
2 A=16537:READ B:T2=T2+B:POKE A,B:A=A+1:IF B<>99 THEN 2  
3 IF T1<>2024 OR T2<4200 OR T2>6945 THEN PRINT "ERREUR":END  
4 POKE 622,76:POKE 623,181:POKE 624,64:SYS 16537  
10 DATA 234,234,234,169,49,141,159,2,169,234,141,160,2,90,78,41,3  
11 DATA 32,212,225,152,32,213,255,120,136,140,21,3,169,166,141,20,3,169,128  
12 DATA 141,237,2,108,20,3,72,169,64,141,179,3,104,76,23,3,169,0,160,169  
13 DATA 140,239,151  
14 DATA 140,174,180  
15 DATA 141,254,153  
16 DATA 141,77,134,140,76,134  
17 DATA 76,191,3,99

C64

● Pour avoir les vies infinies :  
POKE 38895,165  
POKE 34394,234  
POKE 34395,234  
POKE 34396,234  
Execution : SYS 34050

# IMPACT

AMIGA

● Tu peux te fixer deux objectifs : les points, ou le progrès. Les points s'accumulent en ramassant les agrafes tournoyantes et en prenant les points bonus à la fin d'un écran. Le progrès arrive en utilisant les agrafes pour obtenir des pouvoirs supplémentaires qui t'aideront à suivre le niveau plus facilement. Voici les codes pour avoir accès aux différents tableaux: gold, fish, wall, plus, head, fork, road, et user pour les écrans définis par le joueur.

# I BALL

C64

● Pour avoir du temps et des balles infinies :  
POKE 21916,234  
POKE 20669,234  
POKE 20670,234  
Execution :  
SYS 27933

# INSANITY FIGHT

AMIGA

● Pour passer entièrement la première partie sans ennui, place-toi dès le début à l'extrémité droite de l'écran et passe en vitesse maximale.  
● Pour choisir votre tableau : appuyer si,ultanement sur le bouton de feu du joystick,les 2 bouton de la souris + la lettre «L» au clavier.

# IMPOSSIBLE MISSION II C64

10 REM Quasi invulnérabilité pour IMPOSSIBLE MISSION  
20 FOR I=320 TO 347  
30 READ C:A=C-5:POKE I,A  
40 B=B+A:NEXT  
50 IF B<>2941 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END  
60 DATA 37,109,230,174,88,146,248,8  
70 DATA 174,6,146,249,8,81,18,13,77  
80 DATA 82,85,174,101,146,21,125,37  
90 DATA 137,260,101  
100 POKE 157,128:SYS 320

1 REM Temps infini et invulnérabilité  
2 REM sur IMPOSSIBLE MISSION 2  
10 PRINT CHR\$(147):FOR I=592 TO 639  
20 READ A:B=B+A:POKE I,A:NEXT  
30 IF B=5214 THEN SYS 592  
40 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END  
50 DATA 32,86,245,169,88,141,208,8  
60 DATA 169,58,141,209,8,76,16,8  
70 DATA 169,109,141,190,160,169,2  
80 DATA 141,191,160,76,230,159,169  
90 DATA 12,141,236,40,169,0,141,23  
100 DATA 63,169,173,141,31,63,76,0,8,0

● Dans ce jeu, il va de ton intérêt de maîtriser l'art du saut à la perfection. Ménage tes efforts: l'assemblage des pièces du puzzle se révélera comme une véritable épreuve cérébrale.

10 REM Invulnérabilité sur Impossible Mission II  
20 FOR I=679 TO 762:READ C:A=C-5:POKE I,A:B=B+C:NEXT  
30 IF B<>9635 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END  
40 PRINT "Mettez la disquette et appuyer sur une touche"  
50 POKE 700,215:POKE 198,0:WAIT 198,1:SYS 679  
60 DATA 125,174,59,138,6,167,10,194,247,7,154,188,207,21,253,174  
80 DATA 5,37,218,260,167,205,165,7,147,126,178,145,127,178,81,5  
90 DATA 177,174,174,167,5,165,239,146,21,54,147,22,54,145,23,54  
100 DATA 174,206,167,7,165,239,146,78,52,147,79,52,145,80,52,146  
110 DATA 96,52,147,97,52,145,98,52,81,133,13,8,7,260,13,253  
120 DATA 7,78,82,85



# INDIANA JONES

ST

● Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de secteur et rechercher les octets : 53 72 00 00 6B 00 00 38 4A 50 66 00 00 08 et les remplacer par : 60 06 47 49 4C 4C 55 53 4A 50 66 00 00 08.  
(GILLIUS)

CPC

● Pour avoir des vies infinies :  
POKE &7E0D,0  
Choix du nombre de vies :  
POKE &9916,Nb  
Pour avoir l'invulnérabilité :  
POKE &980B,&C9

AMIGA

● Pour avoir des vies infinies, prenez un éditeur de mémoire (type monitor c) et faites :  
-L INDY 30000  
Puis éditer l'adresse 32A08 et mettre : 4E71 4E71  
-S INDY 30000 43A6C  
Voilà des vies infinies. Un grand merci au petit pierro Bootarrière.  
(Pierre BOUTAVANT)

10 REM Vies infinies et invulnérabilité pour Indiana Jones

20 REM Version cassette par Patrick FUNARO

30 TEST1=0:TEST2=1:ON ERROR GOTO 80

40 MODE 2:MEMORY 35999:CLS:PRINT "Tout travail apporte récompense, Patience !!!":ADRS=39884:DAT=250

50 FOR LIGNE=1 TO 50:FIN=23: IF LIGNE=90 THEN FIN=22

60 FOR COLONE=1 TO FIN:READ DONNE:POKE ADRS,DONNE:TEST1=TEST1+DONNE:ADRS=ADRS+1:NEXT COLONE

70 READ TEST2

80 IF TEST2<>TEST1 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS A LA LIGNE";DAT:END

90 PRINT "Ligne";DAT;"correcte.": TEST1=0:DAT=DAT+10:NEXT LIGNE: POKE &9C16,&3A:POKE &9C25,&C9

100 POKE &9C1B,&3A:MODE 1:PRINT "Inserez votre original":CALL &BB18:LOAD"!":36000:CALL &9CC5

250 DATA 40,13,221,225,33,1,159,34,8,158,6,3,195,89,157,229,33,248,167,17,0,164,1,2201

260 DATA 122,0,237,176,62,195,18,19,235,115,35,114,33,193,255,17,248,167,1,32,0,237,176,2687

270 DATA 33,251,167,34,115,168,62,195,50,35,169,33,12,168,34,36,169,225,201,195,0,164,62,2578

280 DATA 5,50,22,153,175,50,109,152,62,201,50,11,152,195,0,125,58,14,190,167,192,62,5,2200

290 DATA 50,14,190,167,201,33,204,155,17,128,255,1,97,0,237,176,33,48,24,34,65,156,195,2480

300 DATA 91,158,128,255,0,0,14,0,73,156,217,252,217,252,217,252,217,252,24,0,0,91,0,2866

310 DATA 0,46,158,208,112,0,0,0,64,0,0,11,1,15,15,6,6,26,26,0,0,2,2,708

320 DATA 8,8,10,10,12,12,14,14,16,16,18,18,22,22,1,24,16,11,243,49,179,154,49,926

330 DATA 248,191,42,52,0,34,193,156,42,54,34,195,156,42,56,0,217,175,33,0,0,1,1921

340 DATA 63,156,93,84,19,119,237,176,33,96,160,1,160,95,93,84,19,119,237,176,217,1,137,2575

350 DATA 127,237,73,124,230,63,87,93,33,197,156,14,255,213,201,33,0,0,0,243,42,193,156,2770

360 DATA 237,91,195,156,205,13,189,243,49,179,154,62,1,205,14,188,62,0,205,144,187,62,1,2842

370 DATA 205,150,187,6,0,14,0,205,56,188,33,95,156,175,70,35,78,35,245,220,205,50,188,2605

380 DATA 225,241,60,254,16,32,240,205,45,156,221,33,179,154,33,0,192,6,199,221,117,0,221,3050

390 DATA 35,221,116,0,221,35,124,198,8,103,48,4,17,80,192,25,16,234,49,179,154,62,16,2137

400 DATA 6,246,237,121,38,50,6,156,62,22,205,253,157,48,245,62,198,184,48,240,37,32,239,2892

410 DATA 6,201,205,1,158,48,230,120,254,212,48,244,205,1,158,48,220,0,221,33,93,156,17,2879

420 DATA 2,0,237,95,6,18,46,1,120,6,215,205,253,157,210,99,158,62,231,184,203,21,62,2591

430 DATA 0,62,21,210,92,157,58,92,156,133,50,92,156,101,58,191,159,170,171,221,172,221,2743

440 DATA 173,173,221,119,0,6,9,203,99,40,13,58,191,159,198,171,131,146,50,191,159,5,5,2520

450 DATA 5,58,191,159,198,249,50,191,159,221,35,27,122,179,194,89,157,195,190,157,17,235,157,3235

460 DATA 237,83,170,157,129,6,1,209,122,179,200,221,225,24,155,42,93,156,17,132,45,237,82,2922

470 DATA 194,99,158,33,217,157,34,170,157,221,225,17,80,0,6,1,195,89,157,209,122,179,202,2922

480 DATA 172,157,213,221,225,19,17,80,0,6,3,195,89,157,209,122,179,195,128,255,33,1,159,2835

490 DATA 34,8,158,35,6,3,195,89,157,205,17,158,208,195,4,158,123,230,7,202,10,158,62,2422

500 DATA 0,195,15,158,62,19,61,32,253,167,4,200,62,245,219,255,31,200,169,230,64,40,243,2924

510 DATA 121,47,79,62,0,0,0,195,44,158,55,201,124,33,91,156,134,35,190,194,99,158,33,2209

520 DATA 127,156,17,128,156,1,194,1,54,0,237,176,175,6,246,237,121,1,141,127,33,87,174,2595

530 DATA 17,0,125,217,225,49,248,191,229,251,201,251,6,10,118,16,253,243,201,33,101,158,175,3318

540 DATA 119,43,124,181,194,102,158,33,230,158,175,119,35,124,181,32,249,175,6,246,237,121,30,3072

550 DATA 255,62,7,14,59,205,200,158,62,5,14,10,205,200,158,62,10,14,15,205,200,158,1,2279

560 DATA 226,4,205,194,158,62,5,14,5,205,200,158,62,10,14,15,205,200,158,1,196,9,205,2511

570 DATA 194,158,29,32,213,33,189,158,17,0,0,1,5,0,237,176,199,1,137,127,237,73,11,2227

580 DATA 120,177,32,251,201,6,244,237,121,6,246,237,120,246,192,237,121,230,63,237,121,6,244,3695

590 DATA 237,73,6,246,79,246,128,237,121,237,73,201,217,5,194,53,159,19,19,0,0,123,254,2927

600 DATA 172,32,24,33,100,159,34,2,158,35,217,62,15,195,17,158,217,33,230,158,34,2,158,2245

610 DATA 30,166,24,2,237,95,22,7,41,123,214,166,167,31,79,6,0,33,188,159,9,126,1,1926

620 DATA 192,159,135,111,38,0,9,31,79,62,80,145,79,6,5,122,22,196,217,195,17,158,120,2178

630 DATA 50,87,159,6,2,126,18,19,35,126,18,27,122,198,8,87,35,13,32,7,33,192,159,1559

640 DATA 16,236,24,5,200,16,231,24,0,6,0,62,3,203,101,62,3,62,3,217,195,17,158,1844

650 DATA 217,33,188,159,6,2,126,230,7,40,3,53,24,5,30,32,22,64,61,35,16,240,6,1599

660 DATA 3,28,62,8,53,242,151,159,62,5,54,79,28,43,53,242,151,159,62,2,54,79,43,1822

670 DATA 53,38,0,46,224,33,4,158,34,2,158,217,195,17,158,40,67,41,32,49,57,56,55,1734

680 DATA 32,65,80,80,76,69,66,89,32,65,83,83,79,67,73,65,84,69,83,40,32,33,110,1555

690 DATA 119,204,204,102,204,238,221,102,238,102,204,102,119,204,0,0,17,136,51,136,17,136,17,2873

700 DATA 136,17,136,17,136,119,238,0,0,51,204,102,102,0,102,51,204,102,0,102,102,119,238,2278

710 DATA 0,0,51,204,102,102,0,102,17,204,0,102,102,102,51,204,0,0,17,204,51,204,102,1921

720 DATA 204,204,204,255,238,0,204,17,238,0,0,119,238,102,34,102,0,119,204,0,102,102,102,2788

730 DATA 51,204,0,0,51,204,102,102,0,0,119,204,102,102,102,51,204,0,0,119,238,102,2261

740 DATA 102,0,102,0,204,17,136,17,136,17,136,0,0,51,204,102,102,102,102,51,204,102,102,1989

750 DATA 102,102,51,204,0,0,51,204,102,102,102,102,51,238,0,102,102,102,51,204,139,0,2111

CPC



# INDIANA JONES

CPC

Ajoutez ce listing à la suite de la Poly-routine '88 de notre N°13. Sauvegardez le listing puis faites Run. Ce programme génère un fichier INDIANA+.PRG sur votre disquette. Pour jouer:

1) Formatez une disquette puis créez un dossier AUTO dans lequel vous copiez INDIANA+.PRG. Faire un RESET en insérant cette disquette.

2) Quand vous verrez apparaître le message : Joystick Hebdo inserez la disquette INDIANA JONES puis tapez une touche. le jeu démarrera normalement.

Option : Vies infinies.

\* de J.M.

Data 0001,0000,0A60,4A72,6175,746F

Data 5C67,616D,652E,7072,6700,\*\*\*

Open "o",#1;"INDIANA+.PRG"

Print #1;BS;

Close #1

End

ST

● Avec un éditeur de secteur, rechercher sur la disquette A les octets 0C 2C 00 FF 00 01 67 et les remplacer par : 19 7C 00 FF 00 01 60. Le jeu sera maintenant plus facile car certains obstacles comme les mains (1er parcours) n'auront plus d'effet sur le Quad. On aurait pu supprimer tous les obstacles; mais le jeu y perdrait le peu d'intérêt qu'il possède.  
(Frédéric PAUCHET).

● Pour avoir des fouets infinis:

Prendre un éditeur de secteurs et rechercher les octets : 04 79 00 01 00 00 20 DC et les remplacer par : 04 79 00 00 00 00 20 DC.  
(Toubab)

● Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de secteur et éditer le fichier .PRG et chercher les octets : 33 FC 00 05 00 00 20 CE 61 00 et les remplacer par 33 FC 00 FF 00 00 20 CE 61 00.  
(OMD)

● Quand l'écran de présentation apparaît, tapez JIEHOVA.

Ensuite, au cours du jeu, tapez L pour passer au niveau suivant, ou 1 puis 2 pour aller directement au point clé de chaque tableau.

(O. BALANTZIAN)

```
10 REM INDIANA JONES AMSTRAD K7
20 REM TOUT EN INFINI... de Patrick FUNARO
30 MODE 1:CALL &BD37:MEMORY &5FFF:OPENOUT"D"
35 MEMORY &FFF:CLOSEOUT
40 I=&9D00:GOSUB 50:I=&BF00:GOSUB 50:GOTO 70
50 READ A$:IF A$="JOY" THEN RETURN ELSE A=VAL("&"+A$)
60 POKE I,A:I=I+1:GOTO 50
70 POKE &BF3C,&A7:POKE &BF44,&A7:POKE &BF49,0
75 POKE &BF4E,201:POKE &BF53,0
80 PRINT"INSEREZ LA CASSETTE ORIGINALE.":MODE 1
90 LOAD"!LUCAS",&1000:CALL &1000
90 LOAD"!",&1000:CALL &BF00
100 DATA F3,DD,21,B3,9A,21,00,C0,06,C8,DD,75,00,DD,23,DD
101 DATA 74,00,DD,23,7C,C6,08,67,30,04,11,50,C0,19,10,EA
102 DATA 31,B3,9A,3E,10,06,F6,ED,79,26,32,06,9C,3E,16,CD
103 DATA FD,9D,30,F5,3E,C6,B8,30,F0,25,20,EF,06,C9,CD,01
104 DATA 9E,30,E6,78,FE,D4,30,F4,CD,01,9E,30,DC,00,DD,21
105 DATA 5D,9C,11,02,00,ED,5F,06,12,2E,01,78,06,D7,CD,FD
106 DATA 9D,D2,00,00,3E,E7,B8,CB,15,3E,00,00,3E,15,D2,5C
107 DATA 9D,3A,5C,9C,85,32,5C,9C,65,3A,C6,9F,AA,AB,DD,AC
108 DATA DD,AD,AD,DD,77,00,06,09,CB,63,28,0D,3A,C6,9F,C6
109 DATA 87,83,92,32,C6,9F,05,05,05,3A,C6,9F,C6,D2,C6
110 DATA 9F,DD,23,1B,7A,B3,C2,59,9D,C3,BE,9D,11,EB,9D,ED
110 DATA 53,AA,9D,81,06,01,D1,7A,B3,C8,DD,E1,18,9B,2A,5D
110 DATA 9C,11,34,45,ED,52,C2,00,00,21,D9,9D,22,AA,9D,DD
111 DATA E1,11,50,00,06,01,C3,59,9D,D1,7A,B3,CA,AC,9D,D5
111 DATA DD,E1,13,11,50,00,06,03,C3,59,9D,D1,7A,B3,C8,DD
112 DATA E1,21,08,9F,00,00,00,23,06,03,C3,59,9D,CD,11,9E
113 DATA D0,C3,04,9E,7B,E6,07,CA,0A,9E,3E,00,C3,0F,9E,3E
114 DATA 13,3D,20,FD,A7,04,C8,3E,F5,DB,FF,1F,C8,A9,E6,40
115 DATA 28,F3,79,2F,4F,3E,00,00,00,C3,2C,9E,37,C9,7C,21
115 DATA 5B,9C,86,23,BE,C2,00,00,21,7F,9C,11,80,9C,01,C2
116 DATA JOY
117 DATA F3,3E,5E,32,C6,9F,21,1F,BF,11,43,9C,01,1C,00,ED
118 DATA B0,3E,C3,21,3B,BF,32,38,9E,22,39,9E,C3,00,9D,00
119 DATA 00,0E,00,49,9C,F0,FF,F0,FF,F0,FF,F0,FF,18,00,00
120 DATA 5B,00,00,2E,9E,D0,70,00,00,00,40,3E,3D,32,AA,31
121 DATA 32,4F,32,3E,90,32,A3,26,3E,3D,32,49,22,3E,0E,32
122 DATA 61,2B,3E,3D,32,49,2B,32,A3,2B,32,00,2C,32,23,2C
122 DATA 01,00,F6,ED,79,01,8D,7F,D9,E1,31,F8,BF,E5,21,00
123 DATA C0,11,01,C0,01,FF,3F,75,ED,B0,F3,C9,00,00,00,00
124 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,JOY
```

```
10 REM Vies et choix du level sur INDY version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &7FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A045:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>6038 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 INPUT"LEVEL DE DEPART (1-4) ";L:POKE &A03C,L-1:PRINT
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BB06:MODE 1
90 POKE &A8A6,0:POKE &A8A7,0:LOAD"DISK",&8000:CALL &A000
100 DATA 21,00,80,11,70,01,01,00,05,ED,B0,21,22,A0,22,0F
110 DATA BC,11,00,BF,01,30,00,ED,B0,3E,C3,32,0E,BC,23,70
120 DATA 01,C9,21,29,A0,22,D0,9C,C9,AF,32,A7,31,32,82,14
130 DATA 32,C4,14,3E,3E,32,80,14,32,C2,14,3E,01,32,81,14
140 DATA 32,C3,14,C3,80,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

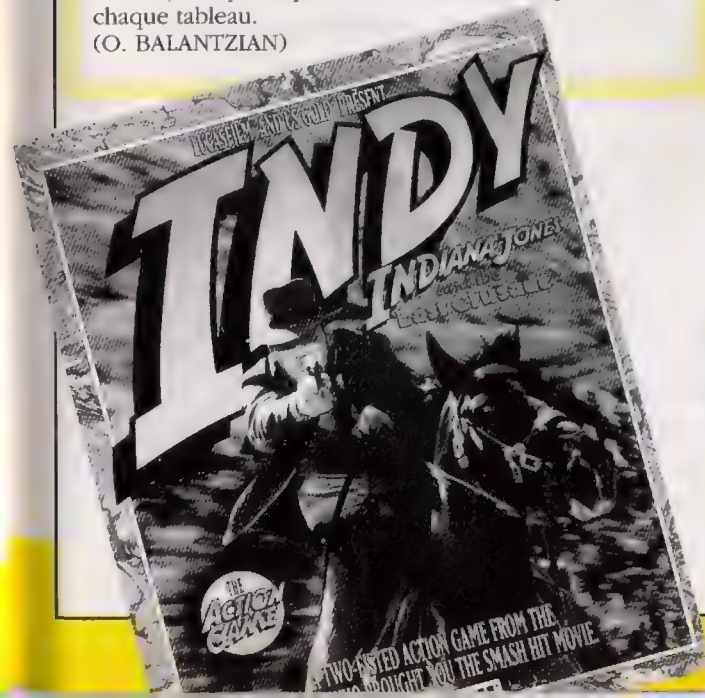
● Tu charges la 1ère partie du jeu. Quand le message STOP TAPE : DO NOT REWIND apparaît, tape JIMBO et il te donnera des vies infinies. Appuie sur le bouton qui sert à tirer pour commencer le jeu et si tu ne veux pas chercher les entrées ou les autres étapes du jeu, tape le 3 et l'ordinateur continuera avec les étapes suivantes.

● Pour avoir des vies infinies pour les deux joueurs :  
POKE &36C4,0  
(Patrice MAUBERT)

● Pour passer les étapes dans IRON TRACKERS, il suffit d'appuyer sur la touche"?"  
(Pascal KERN).

● Pour avoir des vies infinies pour les deux joueurs, prenez votre DISCOLOGY 5.1, recherchez les octets 3A 6A 0B 3D 32 et remplacez les par 3A 6A 0B 00 32.  
(Patrice MAUBERT)

● Pour avoir les vies infinies, faire POKE &31A7,0. (Patrice MAUBERT)





## ISS

```
10 REM Vies infinies pour ISS FUNARO
20 B=0:MEMORY &3FFF
30 FOR I=&BE00 TO &BE32
40 READ A:POKE I,A
50 B=B+A:NEXT I
60 IF B<>5139 THEN PRINT "ERREUR DATAS":END
70 LOAD "":CALL &BE21
80 DATA 33,250,172,54,195,35,54,14,35
90 DATA 54,190,195,0,172,196,20,172
100 DATA 33,25,190,34,47,39,251,201
110 DATA 62,126,50,84,7,195,128,159
120 DATA 33,127,65,54,143,33,204,65
130 DATA 54,179,33,44,66,54,249,195
140 DATA 5,64,74,79,89
```

CPC

```
10 Tout à l'infini pour ISS
20 ADD=524
30 READ C:A=C-10:IF C=300 THEN SYS 524
40 POKE ADD,A:ADD=ADD+1
50 GOTO 30
60 DATA 179,138,143,167,42,96,255,179
70 DATA 43,151,252,12,179,12,151,253
80 DATA 12,106,82,87,90,179,56,151,30
90 DATA 15,179,12,151,31,15,86,10,14
100 DATA 179,183,151,112,163,179,175
110 DATA 151,148,170,179,175,151,155
120 DATA 164,151,10,10,170,179,11,143
130 DATA 91,86,19,138,300
```

● Pour avoir des vies infinies :  
POKE 33768,173  
POKE 33783,173  
POKE 39270,173  
RUN  
(Eric DEGRANGE)

C64

## INTERNATIONNAL KARATE +

● Pour avoir du temps infini :  
POKE 5638,23  
SYS 7345  
(LUCAS)

C64

● "Pause" et "dépause" le jeu pour te remettre très vite sur pied, si tu crains de rester trop longtemps allongé après avoir été abattu.

```
10 REM Immortalité pour IK+ version K7
30 FOR I=&8000 TO &8020
40 READ A:POKE I,A
50 B=B+A:NEXT I
60 FOR I=&AF00 TO &AF31
70 READ A:POKE I,A
80 B=B+A:NEXT I
90 IF B<>8603 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
100 CALL &8000:RUN!"
110 DATA 33,26,175,17,64,0,1,16,0,237,176
120 DATA 62,195,33,64,0,34,87,67,50,86
130 DATA 67,243,195,237,65,62,1,50,183,41
140 DATA 251,201,42,123,188,34,0,176,33,18
150 DATA 128,34,123,188,162,195,50,122,188,201
160 DATA 42,0,176,34,123,188,62,207,50,122
170 DATA 188,33,225,252,34,129,65,33,149,154
180 DATA 34,206,65,33,130,106,34,235,65,195
190 DATA 122,188
```

## PERDU DANS UN JEU ? 3615 JOYSTICK

## INSIDE OUTING

```
10 REM Vies infinies pour INSIDE OUTING version DK
20 MEMORY &29D6
30 FOR I=0 TO 15:INK I,0:NEXT I
40 MODE 0:BORDER 0
50 LOAD "SCREEN.BIN",&C000
60 FOR I=0 TO 15:READ A
70 INK I,A:NEXT I
80 LOAD "CODE"
90 POKE &2BF5,&80:POKE &2BF6,&BE
100 FOR I=0 TO 14:READ A
110 POKE &BE80+I,A:NEXT I
120 POKE &BE81,0:POKE &BE86,0
130 IF B<>1241 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
140 CALL &29D7
150 DATA 0,26,6,26,10,9
160 DATA 2,24,15,3,16
170 DATA 16,13,26,11,23
180 DATA 62,53,50,5,80
190 DATA 62,144,50,203,14
200 DATA 195,108,44,84,87
```

CPC

● Invulnérabilité : POKE &F14,201  
Sauter dans les airs : POKE &2F4F,24  
Un seul cristal pour finir : POKE &4D5A,0  
Immobilise les Rats : POKE &4EFC,201  
Immobilise les oiseaux : POKE &4F1B,201

```
10 REM Vies, Energie infinies pour INSIDE OUTING
20 FOR I=50176 TO 50224
30 READ C:A=C-10:POKE I,A
40 B=B+A:NEXT I
50 IF B<>4813 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
60 POKE 50211,44
70 INPUT "TABLEAU DE DEPART (0/30)";T
80 POKE 50215,T:POKE 816,0:POKE 817,196
90 LOAD
100 DATA 42,175,254,172,94,170,167,152
110 DATA 192,13,150,189,13,106,172,37,170
120 DATA 206,152,63,19,150,64,19,86,23
130 DATA 18,179,54,151,39,21,151,249,114
140 DATA 151,77,112,179,12,151,207,20
150 DATA 86,11,18,80,96,77
```

● Pour avoir:  
-Les ennemis immobiles:  
POKE 27971,44  
-L'énergie infinie:  
POKE 28655,44  
POKE 4637,44

C64



# INTERCEPTOR

AMIGA

```
10 REM INTERCEPTOR sur AMIGA
20 REM Ce programme vous permettra
30 REM de faire des missions sans
40 REM avoir a vous qualifier
50 REM Par Sylvain De Mannet
60 PRINT "Insérez votre disquette ";
70 PRINT "dans le drive df0: ";
80 PRINT "puis pressez RETURN."
90 INPUT OK$
100 OPEN "R", #1, "DF0:CONFIG", 1
110 FIELD #1, 1 AS AMIGAS
120 LSET AMIGAS$=CHR$(1)
130 PUT #1, 2
140 FOR BOUCLE=0 TO 5
150 PUT #1, BOUCLE+22: NEXT
160 CLOSE #1
170 PRINT "VOUS POUVEZ REBOOTER ";
180 PRINT "SUR INTERCEPTOR."
```

● Pour pouvoir accéder à toutes les missions d'interceptor, éditer en 30000 les valeurs suivantes avec un éditeur de mémoire :

30000 : 0001 0000 0003 0301 0000 0ACD 0000 0000  
 30010 : 0005 0000 0002 0201 0000 0000 0000 5200  
 30020 : 4F00 4945 0000 0000 0000 0000 0000 0000  
 30030 : 0000 0000 0000 0009 0005 00DE 0001 0012  
 30040 : 0009 0008 0002 0008 0002 0000 0000 ---  
 (---= rien du tout)

Sauvegarder le tout en faisant : S CONFIG 30000 3004E

Il est préférable de sauvegarder ce fichier sur une autre disquette que celle d'interceptor. Puis, quand vous voudrez jouer, chargez interceptor et quand il demandera une disquette avec un LOG, incérez la disquette sur laquelle le fichier CONFIG a été sauvegardé. (Boutavant pierre)

```
10 REM Génère le programme CONFIG d'INTERCEPTOR
20 CLS
30 PRINT "Insérer la disquette INTERCEPTOR"
40 PRINT "Et appuyer sur RETURN"
50 INPUT A$
70 DATA 00,01,00,01,00,06,02
71 DATA 01,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
72 DATA 00,01,01,01,01,01,01
73 DATA 01,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
74 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
75 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
76 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
78 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
90 OPEN "DFO:CONFIG" FOR OUTPUT AS 1
100 FOR A=1 TO 78
110 READ A$
120 AA=ASC (LEFT$(A$,1))
130 IF AA>64 THEN AA=AA-55 ELSE AA=AA-48
140 AA=AA*16
150 BB=ASC (RIGHT$(A$,1))
160 IF BB>64 THEN BB=BB-55 ELSE BB=BB-48
170 CC=AA+BB
180 PRINT**f1,CHR$(CC);
190 NEXT A
200 CLOSE 1
210 END
```

# IRON LORD

TOUS

Avant toute chose, il faut avoir parcouru l'ensemble du territoire et discuté avec tous les personnages. De plus, après chaque nouvel événement il faudra, lors de la rencontre avec un personnage, le questionner à nouveau. Lorsque l'on veut discuter avec un personnage, il ne faut pas hésiter à épuiser toutes les ressources de l'option "discussion".

A certains moments, vous en viendrez à manquer d'argent. Une seule solution fiable: les dés. Il faut donc acheter les dés pipés chez le marchand et jouer dans le tripot. A chaque fois que vous arrivez face au riche capitaine et que vous misez une somme raisonnable, vous êtes presque sûr de gagner. Mais attention: le hasard n'intervient presque pas dans le résultat des dés, c'est l'ordinateur qui tient le rôle le plus important. Pour réussir plus facilement des combats, il faut acheter le talisman du meunier contre 200 pièces d'or.

La réussite de votre quête dépend de trois événements majeurs:

\* Le tir à l'arc: après avoir remporté la coupe (si, si, c'est possible...), il faut l'offrir à l'herboriste. Discutez jusqu'à ce qu'il accepte de vous confier une armée et de vous fabriquer un contrepoison (uniquement après que le moine vous ait raconté ses malheurs).

Lorsque l'on a le contrepoison, le donner au moine et discuter jusqu'à ce qu'il offre son armée et qu'il promette de parler de vous au templier.

\*Le bras de fer (dans la maison de jeu): après avoir battu les neuf adversaires, aller draguer la serveuse. Discuter jusqu'à ce qu'elle vous remette son pendentif. Rencontrer ensuite le mercenaire et lui donner le pendentif. Lui demander de l'aide jusqu'à ce qu'il accepte d'en discuter avec le chef des mercenaires. Si vous parlez avec le marchand de son problème (le vol d'un collier), demandez au mercenaire de vous vendre le collier... et achetez-le. Donner le collier au marchand, et demandez-lui s'il n'a pas quelque chose qui pourrait satisfaire le chef des mercenaires. Achetez l'armure et donnez-la au mercenaire.

Discutez jusqu'à ce qu'il vous promette le commandement des troupes mercenaires.

\*La mort de 5 assassins: elle vous permet d'impressionner l'aubergiste.

Demandez-lui le commandement des troupes de sa guilde et de payer le meunier (si toutefois celui-ci vous a dit que l'aubergiste refusait de la payer). Aller voir le moine, lui demander de vendre son vin à l'aubergiste. Retourner voir l'aubergiste, lui annoncer que le moine accepte de lui vendre son vin et lui demander de vous confier la milice de la guilde.

Retourner voir le meunier et lui demander s'il accepte de monter une armée paysanne sous vos ordres.

Une fois arrivé à ce stade, il est possible d'obtenir plus d'aide en allant voir le templier et en lui demandant ses armées.

Reste la phase finale: le combat. Il faut donc déclarer la guerre (sauvegardez auparavant votre partie...). Pour gagner facilement le combat mettez 5 troupes à gauche et 4 à droite, en en mettant au moins 3 de front. Ne pas trop déplacer les troupes, et attendre d'avoir récupéré toute l'énergie vitale avant d'attaquer. Lors d'une attaque, disposer les troupes de manière à pouvoir lancer plusieurs armées à l'offensive en même temps, ce qui limite considérablement les pertes et augmente le pouvoir d'attaque.

La victoire finale est entre vos mains. . .

2ème partie:

Le labyrinthe.

Il y a 6 labyrinthes différents à parcourir. Pour passer au labyrinthe suivant, il suffit de trouver une flèche orientée vers le bas, les flèches orientées vers le haut conduisant au labyrinthe précédent. Entre chaque labyrinthe se trouve une petite séquence d'arcade où il faut détruire tous les êtres volants, en évitant au maximum de se faire toucher par les gouttes acides. La partie est finie lorsque le curseur de vie (qui décroît avec le temps) a rejoint celui des gouttes acides (jaune). Mais je ne vais tout de même pas faire un plan, non? Vous ne vous perdez plus, à votre âge!

(KLINGER Werner).



## 1ÈRE PARTIE :

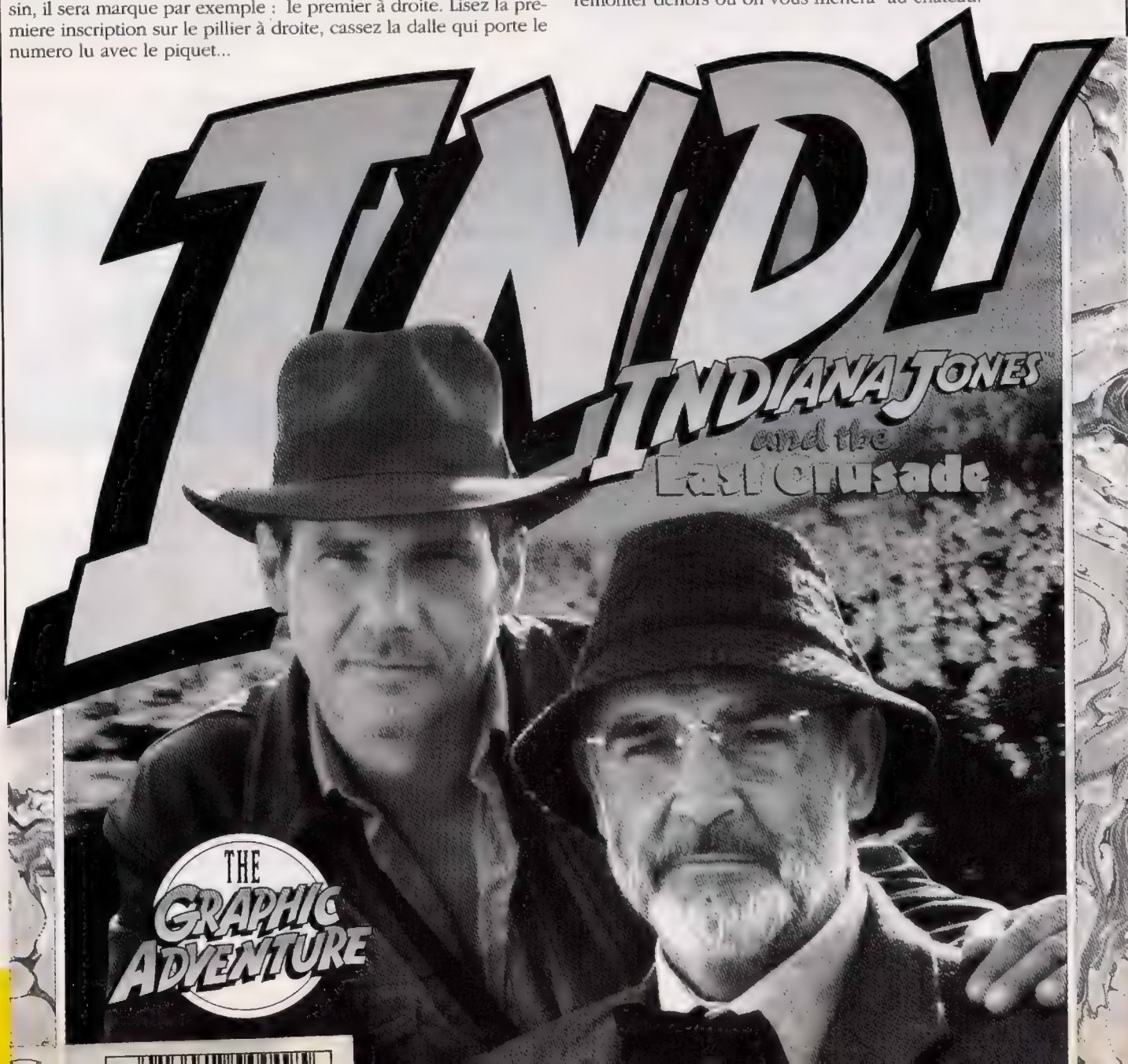
Indy est maintenant dans le gymnase, vous pouvez entrer dans le vestiaire et vous entraîner à la boxe ( il faudra plus tard se battre contre des nazis ). Sortir du gymnase, prendre la première porte que vous voyez à droite, parlez aux étudiants et cliquez toujours la troisième ligne. Vous voici dans son bureau, ramassez tous les papiers sur son bureau et ouvrez le paquet découvert ( c'est le journal du Graal ). Maintenant sortez par la fenêtre, une voiture va vous conduire à Walter Donovan, écoutez ce qu'il dit. Maintenant allez chez Henry, tirer l'étagère qui est en équilibre et ramassez le papier collant qui est derrière. Allez dans votre bureau, et utilisez le papier collant dans le bocal plein de dissolvant, vous découvrirez une clé. Allez chez Henry, soulevez la plante et la nappe, et utilisez la petite cle dans la commode, ramassez le vieux livre.

## BIBLIOTHEQUE

Allez à Venise, dans la bibliothèque, il y a 3 livres à prendre : "mein kampf", "plan des catacombes romaines", "comment piloter un bi-plan" il faut parcourir les étagères avec la fonction "qu'est ce" et quand vous tomberez dessus il sera marqué : "livre" (sans s). Prenez le piquet et le cordon rouge. Quand vous êtes devant une fenêtre, regardez le journal, essayer de trouver le vitrail identique au dessin, il sera marqué par exemple : le premier à droite. Lisez la première inscription sur le pilier à droite, cassez la dalle qui porte le numéro lu avec le piquet...

## 2ÈME PARTIE : CATACOMBES

Vous êtes maintenant dans les catacombes. Pour vous y retrouver regardez le plan dans l'atlas. Allez dans la salle où il y a deux squelettes couchés, prendre le crochet qui est au bout du bras. Allez dans la salle du bout, remontez sur la terrasse du café par la bouche d'égout, regardez la bouteille de vin et prenez la, redescendez et allez dans la salle pleine d'eau. Remplissez la bouteille d'eau, allez dans la salle avec la torche et utilisez la bouteille sur la torche puis tirez la torche. Vous êtes à l'étage inférieur. Allez dans la salle avec le bouchon au plafond, utilisez le crochet avec bouchon et utilisez le fouet avec le crochet. Remontez par la salle avec l'échelle. Allez dans la salle pleine d'eau (qui ne l'est plus maintenant). Vous découvrirez un passage, prenez le. Allez dans la salle avec une machine et utilisez le cordon rouge avec la machine, utilisez roue. Allez dans la salle avec les trois statues, regardez le journal et mettez les statues dans le même ordre que sur le journal. La porte s'ouvre, prendre le passage. Continuez toujours jusqu'à une avec des crânes et une porte fermée. Regardez le journal, en poussant un crâne il se dégage une note, en sachant qu'à droite c'est le "do", jouez la partition du journal, la porte s'ouvrira. Vous n'avez plus qu'à continuer jusqu'à la tombe, ouvrir le cercueil, le regarder, ouvrir le cadenas de la grille et remonter dehors où on vous mènera au château.





# INTERPHASE

Le premier (et logiquement le plus simple) tableau est expliqué dans le manuel, mais c'est après que les choses se corsent un peu. Voici une solution tableau par tableau.

## **TABLEAU 2 : L'AGNEAU DU SACRIFICE**

Ce tableau paraît à première vue assez compliqué, mais la solution est en fait très simple. C'est un droid de sécurité qui va vous poser des problèmes ici: tout d'abord, il semble que vous n'ayez aucun moyen de le franchir. Tournez alors la première plaque tournante vers l'avant (UP) et envoyez KAF E à DROITE, juste sur la manette de pression. Ceci déclenche l'autodestruction du robot, et vous permet d'éviter ainsi le plancher électrifié qui vous barrait jusque-là la route.

## **TABLEAU 3 : LES MONTAGNES RUSSES**

Ca commence ici à se compliquer un peu... Lorsque KAF E atteint la première plateforme, envoyez-la en bas (DOWN), et, dès qu'elle atteint la plateforme du dessous, remonte (UP). Maintenant envoyez-la à droite (RIGHT), mais laissez la plateforme face à la gauche (LEFT), ce qui a pour effet d'envoyer le robot dans la mauvaise direction lorsqu'il l'atteint et ainsi de le piéger dans l'ascenseur. Répétez ce procédé pour la seconde série de plateformes. Envoyez alors KAF E à gauche à la prochaine plateforme qu'elle atteind, mais laissez la plateforme face à sa droite afin de conserver le second robot dans la chambre. La

caméra de sécurité devra être éteinte avant que KAF E l'atteigne.

Lorsque KAF E atteindra la dernière plateforme, envoyez-la en bas, afin de la conduire à l'ascenseur de sortie.

## **TABLEAU 4: PARCOURS EN "S"**

Ce niveau est quasiment disposé en forme de S: cela paraît compliqué, mais ne l'est pas lorsqu'on sait s'y prendre rapidement.

## **TABLEAU 5: TOUJOURS DES CERCLES**

Lorsque KAF E heurte la première plateforme tournante, envoyez-le à gauche.

Puis allez à la plaque se situant dans le bas côté gauche de la carte et préparez-la à aller vers l'avant.

La plateforme se trouvant immédiatement au-dessus devrait également s'enclencher vers l'avant.



Dès que vous pénétrerez dans cette zone, détruisez la première caméra de sécurité, ce qui activera un robot, rendant le tableau impossible à terminer. Puis ouvrez toutes les portes dès que KAF E les heurte. Détruisez tous les contrôleurs de portes (des cubes verts) que vous rencontrerez, ce qui vous fera gagner un temps précieux pour la suite. KAF E trouvera alors son chemin jusqu'à l'ascenseur.

Puis retournez vers KAF E et envoyez-la à gauche, aux deux prochaines plateformes. Allez à la plateforme se trouvant en haut de la carte et enclenchez-la vers l'avant, ainsi que celle de sa droite que vous enclencherez vers la droite. Envoyez KAF E vers l'avant deux fois, puis vers la droite. La plaque du bas se trouvant en dessous du robot devrait se positionner sur la droite, ceci avant d'envoyer KAF E à droite, puis en bas, puis à droite de nouveau.

Positionnez alors la plaque de gauche vers le bas, puis envoyez KAF E vers le bas, puis de nouveau vers le haut. Pour conclure, envoyez-la à gauche, puis en bas, et vers le haut pour accéder à l'ascenseur.

## **TABLEAU 6 : LE DILEMME**

Il y a deux façons de compléter ce tableau: c'est entièrement à vous de décider laquelle vous choisirez. La voie de droite est la plus difficile, car on vous y demandera plus de travail en 3D. Celle de gauche est plus simple à traiter, mais est stratégiquement plus complexe.

## **VOIE DE GAUCHE:**

Détruisez immédiatement la porte ouverte en dessous de KAF E ou elle se dirigera sur un robot. Visitez l'usine, débranchez une porte clone, puis remplacez le circuit. La prochaine porte que KAF E rencontrera devrait être ouverte dès que le robot qui patrouille de l'autre côté sera aussi loin que possible. Après qu'elle l'ait franchie, fermez la porte de gauche. Au dessus de la porte se trouve une plaque positionnée vers la gauche. Placez-la face à la droite. Maintenant allez à l'ascenseur du haut. La plateforme de droite devrait être tournée vers la droite, face à l'ascenseur. Maintenant envoyez KAF E à gauche. Une fois que le robot sera parti, réparez et ouvrez la porte. Maintenant ouvrez-la à droite par deux fois, puis à gauche, puis à droite de nouveau. Repositionnez alors immédiatement la dernière plateforme côté gauche, ce qui empêchera



## INTERPHASE

le robot de la suivre. Puis envoyez finalement KAF E à droite de l'ascenseur.

### TABLEAU 7 : TOUJOURS PLUS HAUT

La première chose à faire est de positionner les plateformes d'entre les chambres vers l'avant. Envoyez alors KAF E vers l'avant, puis retournez la plateforme dès qu'elle l'aura quittée, ou un robot l'attrapera par derrière (!). Répétez ce procédé, en inversant les plateformes à mesure que vous avancez, jusqu'à ce que KAF E atteigne la plateforme du haut. Placez la plateforme en dehors de l'ascenseur, vers le bas, afin de piéger les deux robots dans l'ascenseur. Lorsqu'ils seront tous deux groupés, libérez-les en retournant la plateforme vers l'avant, puis envoyez KAF E du côté gauche de la boucle

afin de les faire dériver jusqu'à l'ascenseur.

### TIPS GENERAUX

Les catamarans sont les combattants aériens «standards» et sont libérés en larges quantités par les centrales électriques. Heureusement ils ne sont pas trop brillants et tout ce qu'ils font est de tirer occasionnellement. Ils peuvent être facilement neutralisés et détruits avec des missiles et autres lasers.

Le tank est un adversaire plus redoutable: il apparaît autour du quatrième tableau et est, comme vous vous en doutez, un ennemi basé au sol. Il est lent, et donc pas trop difficile à cibler (bien que seuls les missiles puissent l'endommager) mais s'il vous atteint, vous êtes dans le potage car c'est l'un des aliens les plus puissants du soft.

L'oiseau semble inoffensif, mais même s'il n'est pas très dangereux, c'est une petite bête rapide et il est difficile de lui clouer le bec! Les lasers ne l'endommagent pas, et il dépasse un missile standard.

Le moyen de l'arrêter est de l'enfermer avec le tractor beam: c'est simple à réaliser étant donné que l'oiseau se déplace en cercle dont le mouvement est prévisible, tout ceci en l'empêchant de s'enfuir avant de lui assener un missile.

Un autre ennemi au sol est cette fois une toupie qui tourne autour du sol en une direction hasardeuse et imprécise, en ricochant sur les objets. Elle ne dispose pas d'armes mais mieux vaut ne vaut pas s'y frotter, car ce ne serait pas bon du tout pour votre énergie, alors restez aussi haut que possible.

Le troisième tableau voit l'arrivée de ce cinglé d'hélicoptère. Il est assez lent, mais il est très puissant, dans la mesure où ses coups causent énormément de dégâts. Heureusement il peut être détruit au laser.

L'infâme grenouille est elle aussi lente, basée au sol, et solide comme le roc. Elles sont difficiles à tuer (les lasers sont ok) mais elles se régénèrent constamment.

Le petit personnage qui rebondit dans le paysage est donc un ennemi basé à la fois au sol et en l'air. Il ne lance aucun projectile, mais étant donné qu'il change constamment d'attitude lorsqu'il rebondit, on peut facilement le heurter par accident. Le laser ne vous servira à rien ici, alors envoyez-lui un missile, ou, au mieux, restez en dehors de sa trajectoire.

## INFESTATION

AMIGA

Sachez que le téléporteur ne peut vous mener qu'à deux endroits, alors si vous atterrissez en un lieu qui ne vous branche pas, vous ne pourrez que revenir sur vos pas et rentrer au bercail, c'est-à-dire à la chambre de téléportation. Sur la surface de la planète, vous rencontrerez de très nombreux petits robots. Prenez garde, car ils peuvent vous tuer très facilement. Le plus simple serait tout simplement de leur tirer dessus pour les arrêter, mais il ne faut pas oublier que le fait de leur tirer dessus vide littéralement votre batterie. Pourquoi ne pas utiliser simplement votre jet pour vous transporter

à l'abri?

Sachez que la chambre au sol recouvert de croix blanches est l'une des seules de la base dépourvue d'oxygène. Alors assurez-vous bien que vous portez votre casque. Cette pièce est de surcroît l'une des plus importantes du tableau.

Il est impératif que vous établissiez une carte, et pour en rédiger une assez précise utilisez les zones bleues se trouvant dans le coin du micro.

La grille mène au long et complexe de ventilation, qui, dans de nombreux cas, est le seul moyen d'atteindre certains des oeufs ennemis. Pour ouvrir

la grille, vous aurez besoin du tournevis.

La clé se trouve également dans le système de ventilation, et avec elle, vous pourrez utiliser la navette qui vous permet de vous déplacer d'un endroit à un autre du complexe en un clin d'oeil.

Votre problème principal est votre très faible réserve en oxygène et en batterie: vous devrez donc faire le plus vite possible une fois là-dessous. Pour y accéder, vous devez trouver l'ordinateur afin d'activer le téléporteur. Pour utiliser ce dernier, marchez le long des flèches clignotantes. Votre temps est précieux, alors plus vite vous trouverez les objets, mieux il en sera. Pour localiser

l'ordinateur, allez tout droit en partant du point de départ et vous arriverez au téléporteur. De là, virez à droite d'à peu près 50 degrés puis allez de l'avant sans arrêt.

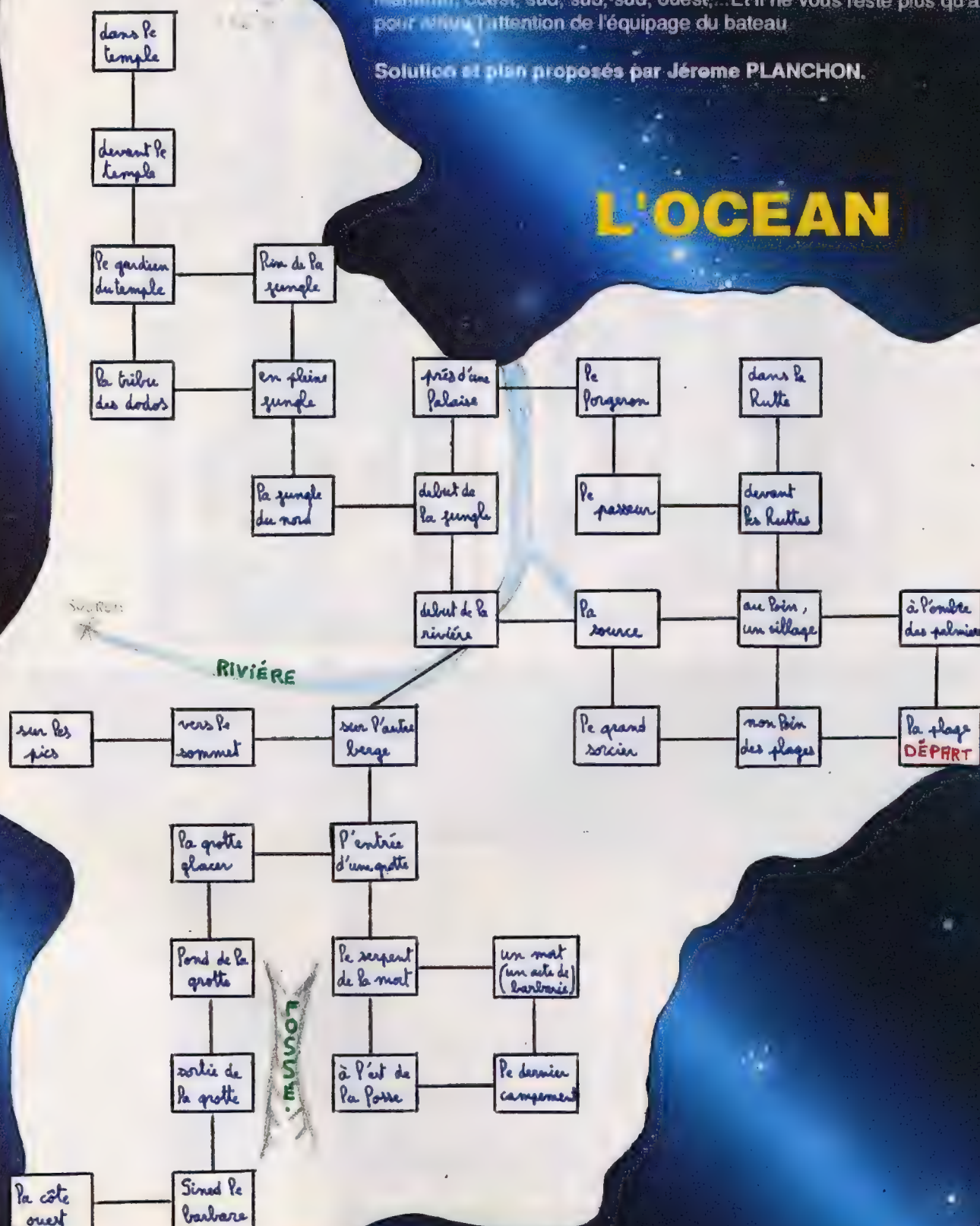


# L'ILE

Nord, fouille sol, prend briquet, ouest, sud, ouest, allume briquet, donne briquet, prend peau, nord, ouest, nord, ouest, nord, ouest, nord, donne peau, nord, nord, tourne anneau, tire anneau, tourne anneau, pousse anneau, prend masque, sud, sud, est, sud, sud, est, nord, est, sud, donne masque, est, sud, ouest, ouest, monte barque, ouest, ouest, examine sol, prend fleurs, est, est, monte barque, est, sud, donne fleur, prend pollen, mange pollen, nord, ouest, monte barque, sud, sud, est, fouille buissons, prend cristal, sud, fouille cendres, prend pièces, ouest, nord, nord, nord, monte barque, nord, nord, est, achète vêtements, prend manteau, ouest, sud, ouest, nord, nord, ouest, nord, nord, casse cristal, sud, sud, sud, est, sud, est, sud, monte barque, sud, met manteau, ouest, sud, sud, sud, ouest, ... Et il ne vous reste plus qu'à faire un feu pour attirer l'attention de l'équipage du bateau

Solution et plan proposés par Jérôme PLANCHON.

## L'OCEAN





# INTO THE EAGLE'S NEST

```

10 REM Vies munitions et clefs infinies
15 REM pour INTO THE EAGLE'S NEST
20 SYS 65371:FOR A=49152 TO 49250
30 READ B:POKE A,B=5:NEXT
40 PRINT "Inserez l'original"
50 INPUT "et appuyez sur Return";AS
60 SYS 49162
70 DATA 145,110,8,146,111,8,147,112,8
80 DATA 101,37,49,252,165,81,174,30,167
90 DATA 197,37,5,197,37,113,250,165,125
110 DATA 174,174,167,54,37,5,197,174,52
120 DATA 146,238,7,174,197,146,239,7,81
130 DATA 110,8,174,5,146,14,75,146,97
140 DATA 75,146,236,85,146,135,86,146,181
150 DATA 104,146,224,90,146,8,97,167,5
160 DATA 194,93,197,162,85,18,207,213,252
170 DATA 174,62,146,98,18,81,52,197,70
180 DATA 83,73,94,37,76,87,78,75,84
    
```

C64

```

5 REM Tout à l'infini pour INTO THE EAGLE'S NEST
6 REM Version cassette de Christophe BIBOLLET
10 MODE 1:MEMORY 12345
20 LOAD " "
30 TOT=0
40 FOR N=&BE00 TO &BE45
50 READ AS:A=VAL ("&" + AS)
60 POKE N,A: TOT=TOT+A
70 NEXT N
80 IF TOT<>6413 THEN PRINT "ERREUR DANS LES
DATA":END
90 CALL &BE00
100 DATA '26,40,2E,CB,36,6A,2C,36
110 DATA 9A,24,2E,87,36,DD,2E,D4
120 DATA 36,99,2E,F2,36,8E,21,24
130 DATA BE,3E,C3,32,30,00,22,31
140 DATA 00,C3,12,40,3E,C3,21,32
150 DATA BE,32,11,44,22,12,44,C3
160 DATA F5,41,6F,67,32,90,0A,32
170 DATA F0,25,22,F1,25,C6,B7,32
180 DATA A2,19,C3,00,01,4A
    
```

CPC

Tout d'abord, vous devez vous frayer un chemin à travers les lignes ennemies et atteindre le détonateur que vous devez déclencher en tirant dessus qu'une seule fois (car à proximité se trouve de la dynamite... alors gare à vous!!). Ensuite il vous faut trouver le laisser-passer de l'ascenseur qui vous permettra de gagner un autre étage où vous devrez déclencher un autre détonateur. Comme il y a 4 étages, il y en a donc 4 à déclencher.

Lorsque tous les détonateurs seront déclenchés, vous devrez retourner à l'endroit où vous avez commencé la partie, au plus vite, car le compte à rebours de l'explosion du château a déjà commencé. Votre mission deviendra de plus en plus difficile si vous choisissez de délivrer un ou plusieurs prisonniers (tout simplement parce que vous devez à chaque fois ramener le prisonnier délivré au départ avec vous).

Voici quelques conseils qui vous seront utiles: Tirer deux fois sur 1 tonneau pour le faire disparaître. Les vases, peintures et colliers ne vous apportent que des points, ne vous attardez donc pas à tous les récolter. Surtout, il ne faut pas tirer à tort et à travers car les balles vont au-delà de ce que vous voyez et si par malheur elles venaient toucher de la dynamite vous seriez mort. (Mohamed CHANAOUT)

TOUS

Taper «DAS CHT» sur la table des High-Scores, pour avoir des vie infinies. Attention à ne pas épuiser les réserves de munition. (Finton Sirockin)

CPC

```

Rem Tout à l'infini pour INTO THE EAGLE'S NEST
Rem Taper ce listing en GFA Basic
Rem Attention! Ce programme écrit sur la disquette
Rem Faites une sauvegarde.
Bload "A:AUTO\EN.PRG",&H76FE4
Poke &H77342,&H73F4
Poke &H76FE8,&H410
For I%=&H773F4 To &H7740A Step 2
Read AS
A=VAL("&" + AS)
Poke I%,A
Next I%
Bsave "A:AUTO\EN.PRG",&H76FE4,&H480
Data 4239,0007,14DF,4239,0007,32F3
Data 4239,0007,2AAB,4EF9,0007,0000
    
```

ST

```

10 REM Tout à l'infini pour INTO THE EAGLE'S NEST
30 FOR A=58833 TO 58845:READ B
40 POKE A,B:NEXT
50 FOR A=58403 TO 59000
60 READ B:IF B=421 THEN GOTO 80
70 NEXT A
80 RANDOMIZE USR 58368
90 DATA 250,67,233,226,193,45
100 DATA 8,226,122,5,246,29,119
110 DATA 55,36,148,55,64,153,55
120 DATA 185,165,55,15,161,200,5,133,421
    
```

SPECTRUM

CPC

## A TAPER EN AMIGA BASIC :

```

DEFINT A-Z
PRINT "METTEZ VOTRE COPIE DE
SAUVEGARDE DANS LE LECTEUR" INPUT
"(MAPS/MAPS2): ",FILE2$
FILE$="DF0:" + FILE2$
OPEN "I",#1,FILE$
SOURCE$=INPUT$(4096,#1)
CLOSE #1
FOR A=1 TO 4
READ ALT
READ NEU
FOR Z=1 TO LEN(SOURCE$)
IF MID$(SOURCE$,Z,1)=CHR$(ERZATS) THEN
MID$(SOURCE$,Z,1)=CHR$(NEU)
ENDIF
NEXT Z
NEXT A
OPEN "O",#1,FILE$
PRINT #1,SOURCE$;
CLOSE #1
END
DATA 01H,72H,02H,03H,45H,36,04H,36
    
```

AMIGA

```

1 REM Vies, munitions et clefs infinies
2 REM sur INTO THE EAGLE NEST version Disquette
10 B=0:FOR I=&BF00 TO &BF40:READ A:B=B+A:POKE I,A:NEXT
20 IF B=5926 THEN CALL &BF00 ELSE PRINT"ERREUR DANS LES DATAS"
30 DATA 33,64,191,205,212,188,121,34,65,191,50,67,191,33,0
40 DATA 1,30,0,22,0,14,65,223,65,191,33,34,191,34,164,1,195
50 DATA 0,1,62,195,50,212,168,33,48,191,34,213,168,195,0,160
60 DATA 33,0,0,34,240,37,175,50,144,10,50,162,25,195,0,1,132
    
```

Pour avoir: Les vies infinies:

POKE 35810,0

POKE 35811,0

POKE 35812,0

L'énergie infinie: POKE 41136,0

SPECTRUM

Pour avoir des vies infinies :

POKE 46481,44

POKE 46515,96

POKE 46536,44

POKE 46570,96

C64

CPC

Pour avoir:

Les vies infinies

POKE &8AD,0

POKE &8AE,0

POKE &8AF,0

Les ennemis immobiles:

POKE &8CE,0

POKE &8CF,0

POKE &8D0,0

Les munitions infinies:

POKE &A91,0









POKE &A92,0

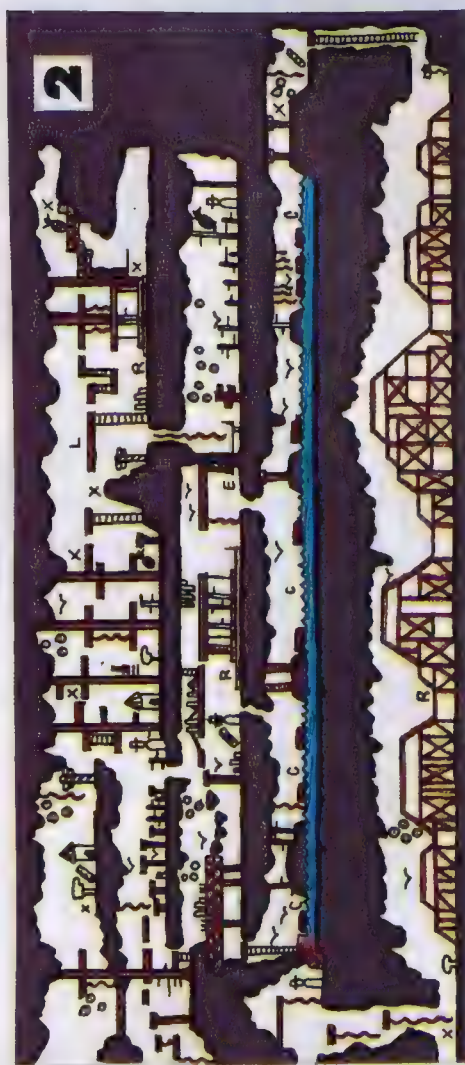
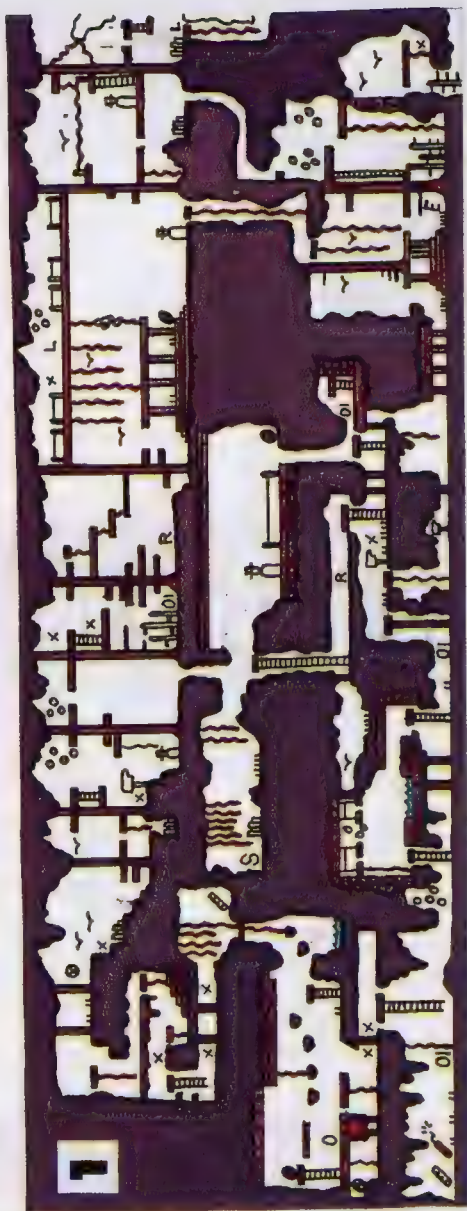
POKE &A93,0



# JACK II

## THE NIPPER

	= ROCHER
	= ANANAS
	= NOIX DE COCO
	= FLÛTE
	= RADEAU
	= DYNAMITE
	= OISEAU
	= HOMME
X	= INDIGÈNE
E	= ELEPHANT
O	= OURS (+ i = invisible)
R	= RINHOCEROS
{	= LIANE







## JACK THE NIPPER II

```

1 REM Vies infinies et invulnérabilité
2 REM sur JACK THE NIPPER II
10 FOR I=272 TO 323:READ A:POKE I,A-5:NEXT
20 POKE 816,16:POKE 817,1:POKE 2050,0:LOAD
30 DATA 37,170,249,167,35,165,6,147,139,14
40 DATA 145,140,14,101,167,48,165,6,147,119
50 DATA 11,145,120,11,81,5,11,174,49,146,175
60 DATA 204,146,33,135,146,21,135,167,101,147

```

● Pour avoir des vies infinies sur JACK THE NIPPER II tape : POKE 51114,44  
 Les bêtes ne sont plus méchantes : POKE 33308,44  
 Invulnérabilité : POKE 33296,44  
 Anti-chutte : POKE 38704,96  
 Exécution : SYS 32784

CPC

● Vies infinies : POKE &705C,0  
 Noix de coco infinies : POKE &5D20,&C9  
 Immunité avec les ennemis : POKE &4E3B,24  
 POKE &4E6C,24

C64

● Pour JACK THE NIPPER, si tu te mets contre le bord et que tu appuies sur les touches O,K,X, tu verras que le bonhomme monte sur le bord. Les piétons ne pourront pas t'enlever de vies. (cette opération te fera perdre des vies, mais cela en vaut la peine.) Pour le faire voler, il faut le faire monter sur le bord, puis le mettre au milieu de l'écran et appuyer sur les touches O,K et Z. Lorsque tu changeras de tableau, Jack se transformera. Appuies sur la touche O et Jack grimpera sur le mur. Quand tu ne pourras pas aller plus haut, appuies sur Z et s'il reste coincé, rappuies sur O. Quand il est tout en haut, dirige Jack vers la gauche et il pourra voler. Si tu n'y arrives pas du premier coup, recommence. Ne pas répéter l'opération souvent, sinon le jeu se bloque.

(Francis MANFREDINI)

```

10 'Vies infinies version K7 pour JACK THE NIPPER II
20 MEMORY &3FFF
30 MODE 1:FOR I=&A000 TO &A050:READ A
40 POKE I,A:B=B+A:NEXT I
50 IF B=5896 THEN PRINT "ERREUR DATA":END
60 POKE &A027,0:POKE &A031,&C9
70 POKE &A036,&18
80 PRINT "Insérer la cassette"
90 CALL &BB18
100 ON ERROR GOTO 100:UTAPE
110 MODE 0:LOAD "!",&4000
120 CALL &A000
130 DATA 243,33,0,64,17,0,1,1,0,2,237
140 DATA 176,33,37,160,17,0,3,1,44,0
150 DATA 237,176,62,195,50,142,1,33,0
160 DATA 3,34,143,1,195,0,1,243,62,53
170 DATA 50,92,112,62,8,50,208,80,62,33
180 DATA 50,32,93,62,32,50,59,78,50,108
190 DATA 78,62,0,167,40,12,50,177,80,50
200 DATA 193,80,50,197,80,50,61,126,195,0,77

```

CPC

## JACK THE NIPPER

● Pour avoir de l'énergie infinie, choisissez l'option de redéfinition des touches et tapez le mot ZAPIT

C64

● Pour avoir les vies infinies tape :  
 POKE &39FF,0 : POKE &3A00,0

```

1 'Vies infinies sur JACK THE NIPPER
10 'version Disquette
20 MODE 1: INK 0,0: INK 1,26
30 INK 2,14: INK 3,16: BORDER 0
40 OUT &BD00,&20
50 OUT &BC00,2
60 OUT &BD00,&2A
70 OPENOUT "!:dummy"
80 MEMORY &3FF:LOAD "NIPPER.BIN",&C000
90 LOAD "NIPPER.PGM",&400:POKE &200A,0
100 POKE &2013,6:CALL &1001

```

CPC

● Prendre la sarbacane dans la salle de départ, elle sert à tirer sur les personnages. Chercher la clé dans le décor à droite de la banque. Entrer dans la banque, un passage secret s'ouvre; il faut prendre la disquette et entrer. Dans le passage secret, il y a un paquet de lessive, on peut le prendre. La disquette trouvée à l'entrée du passage de la banque a son utilité au "Technology Research". Il faut se placer sur l'ordinateur et toute l'installation se détraque. Le paquet de lessive trouvé dans le passage de la banque sert à la laverie, il faut passer les 3 machines à laver qui se mettront à buller. La carte A que l'on trouve sur l'armoire à la sortie du passage secret sert à l'entrée de la banque; il faut sauter sur les distributeurs de billets qui explosera. La pile que l'on trouve au commissariat sert au magasin d'informatique (juste micro); il faut aller sur le petit carré en bas et tous les ordinateurs s'éteindront. Le pot de glue trouvé à la laverie sert au "Gummo's Chomping molars"; il faut se placer sur les machoires qui avancent, elles resteront callées. Le parfum N°8 que l'on trouve dans la 2ème salle du commissariat sert au fabricant de chaussettes "Humo Socks", il faut passer sur une chaussette et elle sera parfumée. Il faut reprendre la clé et l'apporter au musée dans la seconde salle; prendre le passage secret. Une fois dans la maison il faut monter puis aller chercher le klaxon sur l'étagère. Il faut sortir et aller au commissariat, il faut klaxonner près du chat. Une fois qu'il est au plafond, il faut tourner en dessous de lui et klaxonner à fond, le score va monter très rapidement jusqu'au 1000%. On obtient le grade de "Little Horror", si on veut aller plus vite, on fait directement la dernière action.

(Thierry LAINEY dit L'expert)



# JET BIKE SIMULATOR

CPC

```

10 REM Invulnérabilisé pour JET BIKE SIMULATOR
20 REM Version cassette
30 MEMORY &3000
40 LOAD "!"
50 POKE &3A76,&C3:POKE &3A77,&1F:POKE &3A78,&BE
60 FOR I=&BE00 TO &BE2B
70 READ A:POKE I,A
80 B=B+A:NEXT
90 FOR I=&A400 TO &A441
100 READ A:POKE I,A
110 B=B+A:NEXT
120 IF B<>10820 THEN PRINT "Erreur dans les datas":END
130 CALL &BE14
140 DATA 243,221,33,0,191,17,71,0,205
150 DATA 103,187,33,0,164,34,68,191
160 DATA 195,0,191,33,64,0,229,33
170 DATA 0,187,229,195,75,58,62,69
180 DATA 50,75,0,62,153,50,78,0
190 DATA 243,241,201,58,206,102,254,205
200 DATA 40,24,175,50,52,102,50,221
210 DATA 104,50,186,104,33,60,164,17
220 DATA 34,104,1,6,0,237,176,195
230 DATA 78,101,175,50,10,106,50,175
240 DATA 103,50,45,106,62,8,50,118
250 DATA 105,33,60,164,17,114,105,1
260 DATA 6,0,237,176,195,206,102,230
270 DATA 7,50,81,76,24
    
```

● Version disquette non pas cassette transcodée sur disquette !!  
 Pour passer à chaque fois au tableau suivant en normal  
 POKE &4DA8,0  
 POKE &4DCB,0  
 (Patrice MAUBERT)

```

10 REM Temps infini sur JET BIKE SIMULATOR version Disk
20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert
30 MEMORY &8FFF:MODE I
40 FOR N=&9000 TO &9033:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>4373 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
80 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
90 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C
100 IF C=1 THEN POKE &9004,&81
110 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL ET DEPROTEGEZ-LE"
120 CALL &BB06:CLS:CALL &9000:RUN"DISK"
130 DATA CD,24,90,3E,00,32,58,81,32,7B,81,3E,4E,32,31,90
140 DATA CD,24,90,3E,66,32,31,90,21,00,80,11,00,00,0E,C1
150 DATA DF,31,90,C9,21,00,80,16,0B,1E,00,0E,12,DF,31,90
160 DATA C9,66,C6,07,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
    
```

● Pour la version disquette non pas cassette copiée sur disquette !!  
 Pour passer à chaque fois au tableau suivant en normal, aller en piste 11, secteur 12 a &158, remplacer le 81 par un 00 et a &17B, remplacer le 81 par un 00  
 (Patrice MAUBERT)

## JINKS

● Pour changer de tableau à chaque fois que vous perdez, il vous suffit de rechercher les octets CA 2C 07 et les remplacer par 00 00 00. Et pour ceux qui préfèrent poker :

POKE &02A5,0

POKE &02A6,0

POKE &02A7,0

(Patrice MAUBERT)

CPC

```

1 REM Immunité totale pour JINKS
2 REM Version Cassette
10 DATA 37,170,249,167,43,165,62,147,213,13
20 DATA 145,214,13,101,174,49,146,135,204,174
30 DATA 101,146,65,247,81,5,42,75,91,72
40 FOR A=272 TO 301: READ A: POKE A,B-5: C=C+B
50 NEXT: IF C<>3546 THEN PRINT "Erreur": END
60 PRINT "Insérez la cassette": WAIT 653,1
70 POKE 816,16: POKE 817,1: LOAD
    
```

C64

## JOE BLADE ST

● Ouvrir JOE\_BLADE.TOS, quatrième et cinquième secteur sur cinquante, chercher C9 FF EE 13 FC 00 1E 00 00 01 et remplacer 13 FC 00 1E par 13 FC 00 X, X secondes pour trouver le code de la grenade. Troisième secteur sur cinquante, chercher 01 06 13 FC 00 14 10 00 00 F6, et remplacer 13 FC 00 14, par 13 FC 00 X: X vies premier joueur.  
 (Sylvain LEDOYEN)

## JAIL BREAK

CPC

● Pour avoir les vies infinies :

POKE 52050,234

POKE 52051,234

POKE 52052,234

POKE 52097,234

POKE 52098,234

POKE 52099,234

SYS 51200

```

10 REM VIES INFINIES POUR JAILBREAK
15 REM de Patrick FUNARO
20 MEMORY &A0FF
30 MODE 1
40 LOAD "!",&A100
50 POKE 41218,161:POKE 41221,161
60 POKE 41246,161:POKE 41249,161
70 POKE 41263,161:POKE 41285,161
80 POKE 41274,&BF
90 FOR I=&BF00 TO &BF06
100 READ A:POKE I,A
110 NEXT I
120 CALL &A100
130 DATA 175,50,123,205,195,0,240
    
```

## JACKAL

CPC

● Pour avoir 255 vies avec un éditeur de secteur, rechercher les octets 3F 05 32 D3 et remplacer le 05 par FF.

Pour avoir 255 vies (premier joueur).

POKE &60D3,&FF

POKE &812D,&FF

Pour avoir 255 vies (second joueur).

POKE &60D4,&FF

( Antonio TREMOCO )



## PREMIÈRE PARTIE LIBÉRATION D'ORLÉANS, LES BATAILLES ET LES SIÈGES :

Au début du jeu, il faut aller au Nord avec l'armée de Jeanne d'Arc. Pendant la bataille, la meilleure tactique est la suivante : ne bougez pas. Tirez, avec vos archers, sur les soldats qui avancent, puis, quand il sont trop près, avec vos bombardes. Dès qu'il sont vraiment près (presque au contact de vos hommes), faites charger votre cavalerie et votre piétaille. Il est possible que les chevaliers de l'ennemi restent sur place. Si ce cas se présente, faites avancer vos archers (pas trop loin pour éviter les tirs des bombardes) et tirez, ils chargeront.

Après avoir anéanti les armées ennemies dans l'Orléanais, assiégez Orléans avec l'option "offensive". Il est fortement conseillé d'avoir beaucoup d'hommes pour pouvoir mieux endurer les coups et surtout, pour la partie d'escalade. Sur le pont-levis, il n'y a aucun problème, mais il ne faut pas arrêter de frapper. Pendant l'escalade, vous pouvez vous protéger des pierres avec votre bouclier (en cliquant avec le joystick). Il est extrêmement difficile d'éviter l'huile bouillante. Heureusement, les défenseurs lancent surtout des pierres. Une fois Orléans libéré, allez dans la région de Champagne et prenez Reims. Pour les combats à cheval, il est conseillé de prendre une épée. Si vous êtes derrière votre adversaire, chargez la pointe de votre épée en avant. L'épée doit toucher votre ennemi au moment où il se retourne. Si vous chargez en même temps, donnez un coup d'épée vertical de haut en bas.

## LE TRÉSOR ROYAL :

Après s'être fait sacrer roi à Reims, prenez les impôts sur les fougues dans une grande province (c'est pour payer la solde des troupes). N'oubliez pas la taille chaque septembre. Plus vous avez de provinces, plus vous percevez d'impôts. Une province en révolte ne produit aucun impôt et le pire, c'est que la révolte se propage vite. Pour éviter cela, pendez les meneurs. La pendaison des responsables d'une jacquerie sert d'exemple aux autres provinces. En prime, une bidouille pour Atari ST pour remplir sa caisse (ca ne marche pas si votre caisse est vide), notez la somme initiale, sauvegardez. Avec un éditeur de secteur, recherchez la somme initiale en hexadécimal et remplacez la par la somme désirée (en hexa).

## DIPLOMATIE :

La diplomatie sert surtout à libérer un capitaine ennemi (si vous en avez un), demandez vite une rançon car les prisonniers s'évadent rapidement. Comme ambassadeur, prenez De La Tremoille et Régnault de Chartres. Comme ville, Paris est le meilleur endroit pour négocier avec les anglais. Quand vous libérez un otage, ne demandez pas de sommes trop importantes. La rançon doit être proportionnelle aux qualités de l'otage, ainsi qu'à sa classe sociale (par exemple, le duc de Bretagne vaut plus que John Talbot). Si votre interlocuteur refuse tout dialogue, tuez l'otage.

## CONSEILS DIVERS :

Ne tuez pas vos propres vassaux. Il est inutile d'essayer d'éviter certains événements : Jeanne d'Arc meurt à Rouen, suite au procès de Cauchon, même si celui-ci a été tué et Rouen prise. De la Tremoille se fait exiler sans qu'on puisse protester. Henri d'Angleterre se fait proclamer roi à Paris même si Paris est libéré. Sauvez le jeu avant d'attaquer une ville car si vous perdez, vous pourrez reprendre la partie. Si vous avez beaucoup d'argent, construisez une forteresse dans les provinces n'ayant qu'une seule ville (ca coûte entre 1 500 000 et 2 500 000, selon l'efficacité). Si l'unique ville de la province tombe aux mains de l'ennemi, ils devront encore prendre la forteresse pour avoir la province, de plus, la forteresse est beaucoup mieux protégée.

(stephane DUVAL)

Bidouille sur une partie sauvee de JEANNE D'ARC sur ATARI ST de LETANNEUR

Listing écrit en GFA 3.0

Ce programme vous donne plus de 2 milliards de livres toumois, 65000 archers, 20000 chevaliers, 65000 troupes et 100 bombardes.

a=MALLOC(2302)

BLCAD "PARTIE.COU",a

LPOKE a+&H782,&H7FFFFFFF

LPOKE a+&H4,&HFDE84E20

LPOKE a+&H8,&HFDE80064

BSAVE "PARTIE.COU",a,2302



## JOE BLADE II CPC

● Pour avoir le temps infini:

-Première partie:

POKE &24AD,0

-Deuxième partie:

POKE &26B4,0

-Troisième partie:

POKE &28D3,0

-Quatrième partie:

POKE &2319,0

```
1 'Temps infini,cles en plus et
2 'on ne meurt pas quand on tombe.
3 'JOE BLADE II version cassette
4 'Par Patrick FUNARO
10 DATA 33,53,174,54,195,35,54,14,35,54
20 DATA 190,195,0,172,62,0,50,106,21,62
30 DATA 5,50,152,29,62,112,50,40,35,50
40 DATA 188,36,50,195,38,50,226,40,201,0
50 MEMORY &3FFF:MODE 1
60 FOR A=48640 TO 48678:READ B:POKE A,B
70 C=C+B:NEXT A
80 IF C<>3168 THEN PRINT"Erreur!!!":END
90 POKE &BE14,2:LOAD"! "
100 POKE &417F,&8F:POKE &41CC,&B3
110 POKE &422C,&F9:CALL &4005
```



```
' Bidouille sur JEANNE D'ARC
' en GFA Basic sur AMIGA
' par Christophe PARIS
' (c) 1989 JOYSTICK Hebdo
' Il est préférable de faire toutes
' les modifications après
' avoir conquit ORLEANS puis REIMS.
max=2302
DIM fichier$(max)
present
charge_disk
tableau
label:
changement
nul:
PRINT AT(15,25); "Etes vous sur pour sauvegarder ? (o/n) ";
FORM INPUT 1,a$
IF a$<>"n" AND a$<>"o" AND a$<>"N" AND a$<>"O"
GOTO nul
ENDIF
IF a$="n" OR a$="N"
GOTO label
ENDIF
sauvegarde
END

PROCEDURE tableau
PRINT AT(20,11); " MODIFICATIONS "
"
PRINT AT(15,15); " Nb de chevaliers-> ";fichier$(6/2)
PRINT AT(15,17); " Nb d'archers -> ";fichier$(4/2)
PRINT AT(15,19); " Nb de pi_tons -> ";fichier$(8/2)
PRINT AT(15,21); " Nb de bombardes -> ";fichier$(10/2)
PRINT AT(15,23); " TRESORS ROYAL -> ";
PRINT LPEEK(V:fichier$(1922/2))
RETURN
PROCEDURE modif
encore:
PRINT AT(x+12,y); "modification? (o/n) ";
FORM INPUT 1,a$
IF a$<>"n" AND a$<>"o" AND a$<>"N" AND a$<>"O"
GOTO encore
ENDIF
IF a$="N" OR a$="n"
GOTO fin_saisie
ENDIF
PRINT AT(x,y); "
IF y=23
PRINT AT(x,y); " (maxi=2147483647) ";
GOTO fin_max
ENDIF
PRINT AT(x,y); " (maxi=";INT(&HFFFF/2);") ";
fin_max:
INPUT new
IF y=23
GOTO tresor
ENDIF
IF new>32767
new=32767
ENDIF
fichier$(loc/2)=new
GOTO fin_saisie
tresor:
IF new>2147483647
new=2147483647
ENDIF
LPOKE V:fichier$(1922/2),new
fin_saisie:
PRINT AT(x,y); "
tableau
RETURN
PROCEDURE present
PRINT AT(15,2); "-----";
PRINT "-----"
PRINT AT(15,3); "---->COMMENT FAIRE GAGNER JEANNE ";
PRINT "D'ARC AU LOTO <----"
PRINT AT(15,4); "-----";
PRINT "-----"
```

```
PRINT AT(15,6); " fait par Christophe PARIS "
PRINT AT(15,8); " (c) 1989 JOYSTICK HEBDO "
RETURN
PROCEDURE charge_disk
PRINT AT(15,15); " insérez le disk de sauvegarde";
PRINT " 'Jeanne d'Arc' "
PRINT AT(15,16); "& pressez sur le bouton de souris"
WHILE MOUSEK=0
WEND
BLOAD "df0:partie.cou",V:fichier$(0)
PRINT AT(15,15); "
PRINT AT(15,16); "
RETURN
PROCEDURE changement
x=43
y=15
loc=6
modif
x=43
y=17
loc=4
modif
x=43
y=19
loc=8
modif
x=43
y=21
loc=10
modif
x=43
y=23
loc=1922
modif
RETURN
PROCEDURE sauvegarde
BSAVE "df0:partie.cou",V:fichier$(0),max
RETURN
```

● Pour garnir vos coffres une fois que vous êtes roi, commanditez un enlèvement à Gunther de Kolhm en lui offrant le maximum, demandez lui d'enlever Jean VI de Bretagne, ce qui doit (pour les trois premières fois) marcher à tout les coups. Puis aussitôt qu'il est dans vos cachots, envoyez Yolande d'Aragon et Dunois pour négocier sa libération auprès du roi d'Angleterre, en demandant le maximum (le lieu de négociation n'a aucune importance), et voila, théoriquement vous avez maintenant des caisses bien remplies...

● Pour le passage facile du pont leviss, laissez le doigt constamment sur le bouton de la manette appuyée, tout en laissant la manette dirigée vers la droite, les combats sont ainsi toujours gagnants. Pour les combats contre le cavalier solitaire, prendre la massue, se mettre dans un coin (droit de préférence) et ne plus bouger, joystick toujours orienté vers le bas et l'autre est fichu. Utilisez souvent vos espions dans l'option "coup de main", les deux meilleurs sont ceux des coins supérieur droit et inférieur gauche. Ne perdez pas de temps à essayer de revendre des prisonniers, ça marche très rarement, il vaut mieux les exécuter avant qu'ils ne s'échappent (ainsi les anglais auront de moins en moins de chefs de guerre). (Arnaud LADRIERE)

● Pour augmenter vos chances de victoire au maximum lorsque vous rencontrez un chevalier solitaire, allez tout à fait à droite de l'écran, et frappez l'adversaire dès qu'il arrive. En principe, la victoire ne peut vous échapper.

● A l'approche de l'hiver, par précaution, n'oubliez pas de licencier vos hommes. car bien souvent l'hiver aucun combat n'est possible, et vous seriez obligé de payer les troupes pour rien.





## KARNOV

CPC

● Au niveau 9 (c'est à dire le dernier) quand tu es arrivé devant les cinq miroirs, place l'échelle avec les deux miroirs du milieu sur le plus haut miroir, tire entre le socle et le miroir. Ensuite descend de l'échelle et le parchemin descendra. Attention, cette opération se fait sans que le sorcier n'arrive ou n'apparaisse.  
(M. de "la CHOCOLATERIE")

1REM Vies infinies pour KARNOV version Disquette.

```
10 MEMORY &9FFF:FOR I=&A000 TO &A08F:READ A$:A=VAL("&"+A$):POKE I,A:B=B+A:NEXT
20 MODE 0:IF B<>15047 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END ELSE CALL &A000
50 DATA 01,0A,A0,21,8E,A0,CD,D1,BC,C9,12,A0,C3,21,A0,C3,5B,A0,4C,49
60 DATA D4,45,43,D2,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,F5,AF,32,8D,A0,F1,FE
70 DATA 03,20,38,DD,7E,00,DD,56,02,DD,6E,04,DD,66,05,C6,00,1E,00,F5
80 DATA 0E,07,CD,0F,B9,F1,C5,4F,F5,3A,8D,A0,FE,00,28,06,F1,CD,4E,C6
90 DATA 18,04,F1,CD,66,C6,C1,CD,18,B9,C9,F5,AF,3C,32,8D,A0,18,C3,21
100 DATA 70,A0,7E,FE,00,C8,CD,5A,BB,23,18,F6,4E,4F,4D,42,52,45,20,44
110 DATA 27,41,52,47,55,4D,45,4E,54,53,20,49,4E,43,4F,52,52,45,43,54
120 DATA 00,00,00,00,ED,5B,42,BE,21,8D,00,01,19,00,ED,B0,C9,24,00,03
130 DATA 07,00,AA,00,3E,00,C0,00,10,00,00,00,00,0F,2A,52,E5,02,04,00,00,FF
140 ÛLIT,&4000,4,&21
150 IF PEEK(&4067)<>5 THEN PRINT"CE N'EST PAS KARNOV":END
160 POKE &4067,255:ÛECR,&4000,4,&21:ÛLIT,&100,0,&41:ÛCPM
```

1 REM Vies infinies sur KARNOV

```
10 PRINT CHR$(147):FOR I=560 TO 618
20 READ A:POKE I,A-5:NEXT
30 IF C=6375 THEN CALL 560
40 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
50 DATA 37,49,252,174,73,146,210,8,174,7,146,211,8,61,37
60 DATA 113,250,81,86,8,174,213,146,210,8,174,8,146,211
70 DATA 8,174,123,146,211,6,81,213,8,174,7,146,50,14,174
80 DATA 103,146,53,14,81,240,7,174,170,146,228,133,81,5,133
```

● Pour avoir les vies infinies :

POKE 32991,36

Pour avoir du temps infini:

POKE 35884,36

Execution :

SYS 32768

C64

## KRAKOUT

C64

100 REM Vies infinies sur KARKOUT version Disquette

```
110 REM De Florence LAFITTE
120 DATA 1,23,0,4,26,2,11,9,16,6,3,24,15,10,13,12
130 DATA &CD,&84,3,&CD,0,&C0,&21,0,&C0,&11,0,&80
140 DATA 1,0,&40,&F3,&ED,&B0,&C3,&94,&4E
150 MODE 0:FOR A=0 TO 15:READ I:INK A,I:NEXT
160 OPENOUT "D":MEMORY &383
170 FOR A=&40 TO &54:READ B:POKE A,B:NEXT
180 LOAD "KRACK3"
190 MODE 2:INK 1,1:LOAD "KRACK4"
200 POKE &13C9,0
210 CALL &40
```

CPC

1 REM Vies infinies pour KRAKOUT version Cassette

```
10 MODE 1:BORDER 0:INK 0,0:B=0:FOR I=&40 TO &64
20 READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT
30 IF B=2972 THEN CALL &40
40 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
50 DATA 6,1,33,93,0,17,0,1,205,119,188,33,0,1
60 DATA 205,131,188,205,122,188,33,94,0,34,5
70 DATA 1,195,0,1,46,175,50,58,123,195,148,78
```

● NB=N° du tableau

POKE 32934,NB POKE 44388,234

POKE 44389,234 POKE 44390,234

SYS 32837

Dans le programme KRAKOUT, placer un LOAD"KRAKOUTV" à la place de LOAD"KRAK2" ce dernier appellera le programme suivant préalablement sauvegardé par SAVE"KRAKOUTV"

10 REM Vies infinies par Laurent FERRY

20 CLEAR,&HFFF

30 LOADM"KRNDAT":LOADM"TI":LOADM"SCR100.KRN"

40 EXEC &HC000

50 LOADM"MESS":LOADM"SPIN"

60 POKE &HBB5F,9:POKE &HBB60,9:EXEC &HB000

THOMSON

● Pour jouer vous savez tous qu'il faut brancher la manette sur le port 2 du clavier mettez-vous au premier tableau et branchez la manette sur le port 1 du clavier et appuyez sur Fire, comme ça vous pouvez aller à n'importe quel écran.  
(Alexandre PEYRON)



# KUNG FU MASTER

CPC

```
10 REM Vies infinies pour KUNG FU MASTER version K7
20 MEMORY &30000
30 FOR I=&BF00 TO &BF4C
40 READ A:POKE I,A
50 B=B+A:NEXT
60 IF B<>7808 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 LOAD"":CALL &3A6A
80 LOAD"!",&3040
90 CALL &BF00
100 DATA 1,200,1,17,55,189,33,45,191,237
110 DATA 176,1,242,1,33,64,48,17,64,0
120 DATA 237,176,33,64,0,229,33,0,187,229
130 DATA 33,242,1,229,33,7,184,229,33,187
140 DATA 2,229,241,243,201,62,3,50,32,106
150 DATA 62,255,50,37,106,62,136,50,56,189
160 DATA 62,207,50,55,189,62,136,50,56,189
170 DATA 50,57,189,195,55,189,0
```

```
1 REM 255 vies sur KUNG FU MASTER
2 REM pour la Compilation
3 REM THEY SOLD A MILLION 3
4 REM de Laurent MORA
10 MODE 0:BORDER 0:FOR I=0 TO 15
15 INK I,0:NEXT I
20 LOAD"KUNG.SCN",&C000
30 INK 0,1:INK 1,15:INK 4,18:INK 5,24
32 INK 6,26:INK 7,0:INK 8,16:INK 5,22
34 INK 14,2:INK 13,24:INK 15,9:INK 11,6
36 INK 2,3:INK 3,19:INK 10,13
40 OPENOUT"NM":MEMORY &4FF
50 LOAD"KUNG.DAT",&500
70 FOR I=0 TO 19:READ A$
75 POKE &A000+I,VAL("&"+A$):NEXT I
80 DATA 01,D1,9C,11,40,00,21,00,05,ED
85 DATA B0,3E,00,CD,1C,BD,00,CD,0B,9C
90 POKE 32412,0:POKE 32413,&CE
100 CALL &A800
```

● Pour avoir les vies infinies :  
POKE &79DE,0  
POKE &79DF,&CE

# KRYPTON EGG

ST

Vies infinies pour KRYPTON EGG par Eric Bourdeaux

```
PRINT " inserez le disc 1 de krypton egg"
PRINT " desirez vous mettre le jeu en"
PRINT " vies normales ou en vies"
PRINT " infinies ? (n ou i)"
INPUT a$
e%=83
f%=121
IF a$="i"
    e%=96
    f%=4
ENDIF
OPEN "u",#1,"krypton1.cod"
SEEK #1,&H7C7E
POKE 300000,e%
BPUT #1,300000,1
SEEK #1,&H7C7F
POKE 300000,f%
BPUT #1,300000,1
CLOSE #1
```

● Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de secteurs et rechercher dans le fichier KRYPTON1.COD les octets :

53 79 79 00 00 8C 6C 0C 79 FF FF

et les remplacer par :

60 04 00 00 8C 6C 0C 79 FF FF.

Puis éditer le fichier KRYPTON2.COD et rechercher les octets :

53 79 00 00 8C CE 0C 79 FF FF et les remplacer par :

60 04 00 00 8C CE 0C 79 FF FF.

Génial, ça marche aussi pour le dernier tableau. (GILLUS)

● Au moment où le jeu vous demande le disk B, cliquez 8 fois sur le bouton de droite de la souris, puis cliquer sur celui de gauche.

Pendant une partie, il vous suffit d'appuyer sur F10 pour avoir des vies infinies, appuyez sur 'ESC' pour changer de tableau et appuyer sur 'CTRL' pour

accéder au tableau du monstre directement. Attention, si le monstre vous bat, vous aurez le droit :  
- à un joli GAME OVER  
- et de recommencer votre partie

# KING OF CHICAGO

AMIGA

● Ne jamais tuer 'THE OLD MAN' en présence de Ben ou de l'un de ses amis. Ben doit faire partie de l'équipe pour conquérir la partie ouest de Chicago.

# 3615 JOYSTICK

LE CONTACT EN DIRECT

# KING QUEST IV

TOUS

● Aller toujours vers l'Est jusqu'au chateau de Lolotte, elle vous donnera une mission avec une récompense à la clef. Entrer dans la maison près du cimetière et prenez la première porte à gauche. Approchez vous près de la bibliothèque à droite du portrait et tapez "GET BOOK". Allez en face du portrait et tapez "LOOK PICTURE". Dirigez vous ensuite vers le mur de gauche et tapez "LOOK WALL" puis "MOVE LATCH", entrez dans le passage secret et prenez la pelle en tapant "GET SHOVEL", vous pouvez ressortir de la maison ou continuer à monter les escaliers, dans ce cas, montez, passez entre le banc et l'orgue, tapez "SIT ON THE BENCH" puis "PLAY ORGAN", je ne sais pas quel est le résultat mais vous en serez quitte pour un petit morceau de musique... Allez vers le petit pont et regardez dessous, vous verrez un point jaune (dans l'ombre), allez à côté et tapez "GET BALL". Allez à la mare, approchez vous du bord et tapez "THROW BALL IN THE WATER", allez près de la grenouille, tapez

"GET FROG" puis "GET CROWN" (quand vous mettrez cette couronne sur votre tête en tapant "WEAR CROWN" vous serez changé en grenouille). Allez dans la maison des nains. Entrez et tapez "CLEAN ROOM", observez la scène, quand vous serez à table, tapez "TALK DWARF" puis ENTER, recommencez trois fois. Quand ils seront partis, approchez vous de la table et tapez "GET POUCH". Allez à la mine (jusqu'au fond), approchez vous du nain près du seau et tapez "GIVE POUCH". le nain vous donnera une lanterne. Dans un tableau, vous verrez un oiseau sur le sol qui s'envolera à votre approche. Allez le plus vite possible à l'endroit où il était posé puis tapez "GET WORM". A la piscine, vous verrez un ange arriver (si il n'est pas la ressortir et rentrer jusqu'à son arrivée). Attendez qu'il soit dans l'eau puis précipitez vous dans la piscine, il partira en laissant son arc et 2 flèches. (Xavier CHARRUAU).



## VOICI DÉJÀ LA RÉPONSE AUX 5 ÉNIGMES :

## DE PROFONDIS

- Cliquer (la statue s'enfonce),
  - Cliquer sur "attendre".
  - Cliquer sur le crochet qui sort du plafond : choisir l'option "attraper au lasso..." du cerveau.
  - Cliquer sur "attendre",
  - Cliquer sur la statue de pierre qui sort : choisir l'option "sauter dessus",
  - Adorer la statue jusqu'à ce qu'elle vous conduise sur l'autre rive,
- Î VOUS OBTENEZ UN PREMIER CRANE.

## LE PENDU

- Utiliser le PSY POUVOIR "SUPERVISOR" ou utiliser la lanterne si on l'a,
  - Utiliser le PSY POUVOIR "TRANSFORMATION EN MOUCHE" et se poser sur la plate-forme sous le pendu,
  - Appuyer sur le levier à gauche du pendu (pousser),  
=> Il meurt (normal, c'est un traître !).
  - Enlever corde (après avoir cliqué sur le pendu),  
=> Il tombe et va mourir DEILLOS
  - Cliquer sur le creux (au-dessus de la plate forme),
  - Inspecter le creux,
- Î VOUS OBTENEZ UN SECOND CRANE.

## LE MUR

- Appuyer sur la dalle "Zone 2" dès le début,
  - Ouvrir une des 2 portes (à droite ou à gauche),
  - On arrive devant une statue de croisé,
  - Cliquer sur la marche sous la statue (monter dessus),
  - Fouiller dans votre poche,
  - Cliquer sur poignard et choisir l'option "mettre dans" et glisser le poignard dans la fente au niveau du cœur,
  - Emprunter le passage près du mur,
  - On arrive devant un trou (cliquer dessus), l'inspecter,
- Î ON TROUVE UN TROISIEME CRANE.
- Revenir sur vos pas et prendre le passage près du mur (seul passage),

## EN PRESENCE DU SCORPION

- Cliquer sur le scorpion,
- Choisir l'option "prier",
- Franchir la porte sous l'araignée,
- Dans la salle avec la maîtresse, cliquer sur la toile et choisir l'option "ramper",
- Offrir la mouche donnée au départ par le maître des épreuves à l'araignée,
- Vous pouvez ou non l'embrasser mais surtout ne pas la ....(risque de piqûre),

- Choisir d'offrir la mouche à l'araignée bleue et prenez la rouge,
  - Revenir au scorpion et mettre l'araignée rouge dans sa bouche ouverte.
  - La trappe (découverte au scanner) s'ouvre et KHELE sort,
  - Cliquer sur la trappe et choisir "passer"
- Î VOUS TROUVEZ UN QUATRIEME CRANE.

## LES JUMENTS

- Cliquer sur chacun des 2 serpents : ouvrir leur gueule
- Aller dans la salle à gauche. ("LA SOURCE"),
- Devant la fontaine, inspecter la tête de serpent. (on apprend que l'oeil est un peu 'usé),
- Cliquer sur l'option "appuyer sur l'oeil" (l'eau coule),
- Remplir le gobelet,
- Retourner dans la salle des "JUMENTS",
- Verser l'eau ("vider dans" en ayant cliqué sur le gobelet) dans la gueule du serpent de gauche, on récupère un petit dé. (le prendre,)
- Lancer le dé (cliquer sur le dé et choisir "lancer sur") : normalement, "on fait un 2",
- Mettre le dé dans la gueule du serpent de droite, la porte du fond est alors libérée ; la franchir,
- On arrive dans la salle "QUI SERA SAUVE ?",
- Cliquer sur la tête du serpent sur le mur ("appuyer"), bruit dans la salle LA SOURCE
- Soulever les mains "en bas à gauche" et "en haut à droite",
- "Recliquer" sur la tête du serpent ("appuyer"), une trappe s'ouvre au mur,
- Inspecter cette dalle, regarder le symbole et retenir ce que c'est,
- Retourner dans la salle LA SOURCE, on trouve alors devant la fontaine 6 cubes qui, lorsqu'on les inspecte, comportent chacun un signe gravé :

- CUBE 1 : CERCLE,
- CUBE 2 : TRIANGLE,
- CUBE 3 : ETOILE,
- CUBE 4 : CROIX,
- CUBE 5 : CARRE,
- CUBE 6 : LIGNES ONDULEES.

- En fonction du dessin observé sur la trappe dans "Qui sera sauvé", soulever le cube qui porte le même dessin,
- Î ON TROUVE LE CINQUIEME CRANE.

Le jeu ne peut être fait aussi facilement :

- Rencontrer des aspirants pour échanger les objets,
- S'il n'y a pas de protozarks dans le coin, tuer le mec carrément, ou alors voler l'objet par "télékinési",
- Rapporter les 5 crânes vers un échangeur dans l'orbite du maître : on devient alors DIVO et on se rend à la salle du rêve près du passage dans "l'anno", mais là, je me fais tuer par la maîtresse en m'endormant.

(Ronan BOUYER)

## KINETIK

CPC

```
1 ' Vies et énergie infinies, immortalité
2 ' pour KINETIK version disquette
10 OPENOUT "d": MEMORY 1279: LOAD "kinetik.scn", &4000
20 CALL 16384: LOAD "kinetik1", &500: LOAD "kinetik2", &4500
30 MODE 1: POKE &35C6, 0: POKE &1904, 201: POKE &34FD, 201
40 POKE 2715, 9: CALL &500
```

● Avec le truc qui suit : faites attention de bien payer vos factures... Prendre un éditeur de secteur et rechercher les octets : 3A, F2, 44, 3D, FE, FF et remplacer 3D par 00 ce qui donne des vies infinies.  
(L'huissier Arnaud)





Suite de la solution (Après les 5 Enigmes) de Gilles GOZARD

**A partir de cet instant je fais une sauvegarde car sur les 6 plaques de la source, une seule contient un crâne, les autres sont mortels. Comme je n'ai pas la solution, je les teste une à une, et si je suis tué, je n'ai pas besoin de tout recommencer.**

Allez échanger les cinq crânes, vous gagnez un oeuf.

Ne pas suivre les ordres que l'on donne à cet instant.

Sortir de l'anneau "PASSAGE DES FIDELES", montrer l'oeuf si on vous le demande.

## - LE PARVIS

Ne pas aller "REVE DE PANGE" ni "SALLE DE GARDE"

Faire "BROUILLEUR D'ESPRIT" au garde au fond à droite, puis entrer.

Ne pas perdre de temps car ils vont vous poursuivre.

## - LA GARGOUILLE

Ne pas aller "ANTE CHAMBRE", inspecter "GARGOUILLE", appuyer sur l'oeil, une fois de l'autre côté ne pas s'occuper du cadavre, et attraper le levier au lasso actionner, passer dans trappe.

## - LES GALERIES

Aller tout droit jusqu'à NORMAJEE, ASH, écouter ce qu'ils disent, faire un "SCANNER", ouvrir tombe, prendre "FEU et FIOLE", aller galerie gauche jusqu'à trappe, entrer, vous voilà au réfectoire.

## - ABLUTIONS

Toutes les portes donnent sur des dortoirs où vous pourrez lire des inscriptions.

## - SEUIL DE LA VERITE

Mettre l'oeuf dans bouche de la statue, inspecter "LUTRIN" faire "TELEKINESIE" pour attraper statuette.

## - APAISEMENT DES PUISSANCES

Tuer prêtresse, faire "BROUILLEUR D'ESPRIT" à SAURA, lui faire boire la fiole et hop, vous avez récupéré votre petite copie.

## - LE REPOS DE SAURA

Poser statuette dans la niche, la trappe s'ouvre. Faire entrer le singe dans celle-ci; maintenant retourner "PRESENCE DE DIEU", le mur des étoiles s'ouvre.

Vous êtes prêt à affronter "PROTIZIM HARSSK", son maître, et la fidèle QRIICH.

## - NAISSANCE D'UNE RACE DIVINE

Attention, vous devez posséder assez de PSI POUVOIR.

Entrer.

Pousser levier (le mur d'étoile se ferme).

Tuer ZORQ "KILLER" PSI POUVOIR.

Brouiller esprit d' HARSSK (QRIICH se fixe sur sa tête).

Pendant qu'il monte à l'échelle, fermer trappe avec télékinésie.

Attendre qu'il se cogne en haut, et qu'il lâche SAI FAI.

Lancer le poignard de sacrifice (sur HARSSK) récupéré dans "APAISEMENT DES PUISSANCES".

Et voilà, c'est fini, vous êtes libre, et tous les PROTOZORQS sont morts.





# THE KRYSTAL

Au début, avant tout trouvez le «begg» et donnez-lui les «skringles» deux fois, puis acceptez le pommeau. Maintenant trouvez gloop, puis demandez lui «what do you do?». Acceptez l'invitation qu'il vous offre. Allez au palace et dites au garde «i have an invitation». Entrez dans le palace et passez devant Nedrod jusqu'au kring. Acceptez les «skringles». Rencontrez la princesse et dites «it's a secret», puis acceptez l'anneau de belz (ring of belz). Allez sur la place du marché et ramassez le rouleau et le

la meilleure chose à faire est de déccélérer et garder l'ennemi le plus loin possible de vous (mais pas hors de portée) tout en les détruisant eux et leurs projectiles. Dès que vous aurez disposé de la première vague vous attaquant, accélérez en direction de la petite planète mais ralentissez dès qu'une nouvelle escadrille apparaît. Continuer de répéter ce procédé jusqu'à ce que vous atteigniez votre destination. Lorsque vous atterrirez, trouvez tante Polly et demandez-lui «where are you?». Acceptez le «multiép». Ramassez les

de manière à acquérir de l'expérience. Retournez à votre vaisseau et sélectionnez l'icône pour «feltina» (de nouveau, utilisez les mêmes tactiques de vol qu'auparavant). Lors de votre arrivée, utilisez le «heatpro» immédiatement et trouvez l'anneau des sphères. Il est utile de noter que la sphère ne peut être ramassée sauf si le pommeau (pommel) se trouve dans l'inventaire. Entraînez-vous encore à quelques combats d'épée et retournez à zapminola. Trouvez le pirate blanc et donnez aux enfants du minolan votre trouvaille.

passés, utilisez l'anneau de belz. L'anneau ne marchera pas si le rouleau ne se trouve pas dans l'inventaire. Maintenant demandez à malvalla «where am i?», acceptez la ceinture des sœurs célestes, et vous retournerez automatiquement à votre vaisseau. Sélectionnez l'icône de magno et allez-y, toujours en utilisant les tactiques précédemment mentionnées. Lorsque vous serez relâché de la «brain cell» (vous devez disposer d'assez de points psychiques), vous devez trouver et tuer redhead



«frandanas» de sereena, qui se trouve là, et utilisez-les pour la force. Donnez la charité au «butler». Franchissez la porte verte et passez à travers l'arche centrale dans le hangar spatial puis pénétrez à l'intérieur de votre vaisseau. Sélectionnez l'icône du haut pour «zapminola» et décollez. Lorsque vous voyagerez dans l'espace,

tablettes de «heatbro» en dehors de la tête du kring et retournez dans votre vaisseau de la même façon que vous êtes venu. Sélectionnez l'icône de glysta et en utilisant les mêmes tactiques qu'auparavant, dirigez-vous vers elle. Lorsque vous atteindrez votre destination, ramassez le «psychisorber» et engagez-vous dans quelques combats d'épée

Donnez la charité à Malagar et entrez dans la tête du kring. Achetez «greige» et «fissionchips» à Venkor et utilisez-les pour la force, puis allez dans votre chambre en haut et écoutez votre radio. Maintenant retournez au vaisseau et voyagez n'importe où. Suivez le scorpion bleu à travers l'anneau magique. Une fois après que redhead et la princesse seront

dans un combat d'épée final (vous devez disposer d'assez de points de force). Confrontez Finn Shadok dans un combat psychique, il sera battu si vous disposez du psychorber dans votre inventaire. Après avoir vaincu Shadok dans un combat psychique, entrez dans la porte qui ne sera pas ouverte et observez le final.





## LIVE AND LET DIE

```

1 REM FUEL ET MUNITIONS INFINIES POUR LIVE & LET DIE
2 REM VERSION AMSTRAD DISQUETTE
10 MODE 1:MEMORY &A40F:B=0:FOR I=&BF00 TO &BF12:READ A:B=B+A:POKE I,A:NEXT
20 IF B<> 1747 THEN PRINT "Erreur dans les datas":END
30 CALL &BD37:LOAD"!",&A410:POKE &A457,0:POKE &A458,&BF:CALL &A410
40 DATA 62 , 0 , 50 , 3 , 116 , 62 , 201 , 50 , 134 , 116
50 DATA 62 , 40 , 50 , 241 , 107 , 195 , 253 , 5 , 0 , 74 , 79 , 89

10 REM Vies infinies pour LIVE AND LET DIE version K7
20 MODE 1:FOR I=&BF00 TO &BF11
30 READ A:POKE I,A
40 NEXT I
50 POKE &BF06,&C9:POKE &BF0B,&18
60 PRINT "INSEREZ LA CASSETTE ORIGINALE"
70 CALL &BD37
80 MODE 1:MEMORY &A40F:LOAD"!",&A410
90 POKE &A457,0:POKE &A458,&BF:CALL &A410
100 DATA 62,25,50,3,116,62,33,50,134
110 DATA 116,62,40,50,241,107,195,253,5

```



```

1 REM Tout à l'infini pour LIVE AND LET DIE
10 POKE 53281,1: POKE 53280,1
20 FOR A=288 TO 386: READ B: POKE A,B-5: C=C+B: NEXT
30 INPUT "Insérez la cassette et tapez <RETURN>":OK$
40 SYS 288
50 DATA 165,5,137,257,174,229,138,258,182
60 DATA 257,150,257,205,213,254,235,258,213
70 DATA 250,174,81,146,230,260,174,242,146
80 DATA 231,260,174,251,146,232,260,174,58
90 DATA 138,6,167,6,165,6,174,6,37
100 DATA 191,260,174,5,37,194,260,174,5
110 DATA 37,218,260,174,37,146,227,8,174
120 DATA 112,146,228,8,174,6,146,229,8
130 DATA 81,5,9,174,243,146,165,25,174
140 DATA 81,146,216,252,174,205,146,217,252
150 DATA 174,252,146,218,252,243,37,213,101

```

C64

● Une bidouille d'enfer qui se réalise avec un éditeur de mémoire (type-monitor-c) :  
 -<S300000 00 00 00 -<S 30200 00 00 01  
 éditer l'adresse 3017AB et mettre 0007FA00 -b  
 300000 (CHK=73565306)  
 Pour avoir du fuel infini : éditer l'adresse 7FA00 et  
 mettre 21FC 4E71 AE71 1882 AEF8 1000  
 Pour avoir des rockets infinies :  
 éditer l'adresse 7FA00 et mettre 21FC 4E71 601E  
 6758 4EF8 1000 Pour avoir les deux en même temps :  
 éditer l'adresse 7FA00 et mettre 21FC 4E71 4E71  
 1882 21FC4E71 601E 6758 4EF8 1000 ->S300000  
 00 00 00 ->S 30200 00 00 01. (Pierre BOU-  
 TAVANT)



```

10 REM FUEL INFINI POUR LIVE AND LET DIE
15 REM DE PEDOT Olivier
20 OPTION BASE 1:DIM A%(1024):CHEAT=VARPTR(A%(1))
30 OFF SEG=0:REM n'utilisez pas cette ligne avec le nouveau ST BASIC
40 FOR X=0 TO 239 STEP 2
50 READ B:POKE CHEAT+X,B
60 NEXT X
70 BSAVE "LIVECHT.PRG",CHEAT,244
400 DATA &H6014,&H0000,&H0004,&H0000,&H0000,&H0000,&H0000,&H0000
410 DATA &H0000,&H0000,&H0000,&H0000,&H0000,&H0000,&H4FF4,&H01FE
420 DATA &H2C4F,&H2F3C,&H0000,&H0560,&H487A,&HFFEF2,&H4267,&H3F3C
430 DATA &H004A,&H4E41,&H4FEF,&H000C,&H487A,&H0082,&H3F3C,&H0009
440 DATA &H4E41,&H5C8F,&H3F3C,&H0007,&H4E41,&H548F,&H4267,&H487A
450 DATA &H0068,&H3F3C,&H004E,&H4E41,&H487A,&H0061,&H487A,&H005D
460 DATA &H487A,&H007D,&H2F3C,&H004B,&H0003,&H4E41,&H4FF9,&H0007
470 DATA &H7FF0,&H2F40,&H0004,&H2240,&H43E9,&H0100,&H2049,&H244E
480 DATA &H704B,&H24D8,&H24D8,&H51C8,&HFFFA,&H237C,&H244E,&H4E71
490 DATA &H014E,&H41F9,&H0007,&HFF00,&H2348,&H021A,&H45FA,&H000C
500 DATA &H701F,&H20DA,&H51C8,&HFFFC,&H4ED1,&H41F9,&H0006,&HED8C
510 DATA &H317C,&H4E71,&H1228,&H4ED0,&H2A2E,&H2A00,&H1B45,&H496E
520 DATA &H7365,&H7274,&H2067,&H616D,&H6520,&H6469,&H736B,&H2061
530 DATA &H6E64,&H2070,&H7265,&H7373,&H2061,&H206B,&H6579,&H0061
540 DATA &H7594,&H6F5C,&H6C69,&H7662,&H6F6F,&H742E,&H7072,&H6700

```



## LAST MISSION

● Pour avoir les vies infinies: Presser les touches O.P.E.R. et la touche 'COPY' en même temps.  
(Diégo PRADOS).

CPC

C64

● Pour avoir les vies infinies:  
POKE 7927,12  
SYS 14848

## LEVIATHAN

C64

'LEVIATHAN DE Xavier PLATHEY

REPEAT

CLS

Input "Combien voulez-vous de vies (1 à 255)"; Vie

Until Vie > 0 and Vie < 256

Open "U", #1, "\AUTO\LEVIATHN.PRG"

Seek #1, &H16B3

Print #1, CHR\$(Vie);

Close

Edit

ST

● Bombes infinies:

POKE 42441,36

Carburant infini: POKE 33291,36

Invulnérabilité: POKE 38812,96

Temps illimité: POKE 33387,36

Vies infinies: POKE 45612,36

Exécution: SYS 32780

## LAST NINJA

APPLE

● Deux méthodes : patcher en mémoire ou sur disque. Le résultat est similaire.

1- en mémoire : si vous avez Diversi-cache mettre AD en 2/ADFB sans Diversi-cache : mettre AD en 5/47B9

2- sur disque : bloc \$201 octet \$1F1 mettre AD au lieu de CE (Hervé LACAUSSE).

1 REM Vies infinies sur LAST NINJA version Cassette

2 REM De Jeremy FIMEYER

3 POKE 649,0:FOR I=579 TO 640:READ A:POKE I,A:C=C+A:NEXT I

4 FOR I=31723 TO 31735:READ A:POKE I,A:C=C+A:NEXT I:IF C=8876 THEN SYS 579

5 PRINT "ERREUR DANS LES DATAS"

6 DATA 198,157,78,41,3,169,0,162,1,168,32,186,255,32,189,255,32,213,255,120,136

7 DATA 140,21,3,169,128,141,237,2,238,119,244,238,120,244,169,166,141,20,3,108

8 DATA 20,3,162,121,142,178,3,206,179,3,76,81,3,169,197,141,135,120,76,191,3,12

9 DATA 0,169,49,141,159,2,169,234,141,160,2,96

C64

## LITTLE COMPUTER PEOPLE

C64

10 REM DICO pour LCP

20 FOR I=49721 TO 51545

30 A=PEEK(I)

40 IF A=33 OR A=64 OR A=128

41 THEN A=44

50 IF A<44 OR B<44

51 THEN GOSUB 80

60 NEXT I

70 END

80 PRINT CHR\$(A);

90 A=B

100 RETURN

## LIVING DAYLIGHTS

10 'Vies infinies pour THE LIVING DAYLIGHTS

20 MEMORY &A5FF:LOAD"BOND",&A600

30 FOR I=&A627 TO &A639

40 READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT

50 IF B<833 THEN PRINT"Erreur dans les datas":END

60 CALL &A619

70 DATA 33,237,44,54,0,33,39,7,54

80 DATA 1,33,28,7,54,8,195,0,6

CPC

10 REM Energie infinie pour

20 REM LIVING DAYLIGHT K7 de P. FUNARO

30 MEMORY &A5FF:LOAD"BOND",&A600

40 FOR I=&A627 TO &A639:READ A

50 POKE I,A:NEXT I

60 CALL &A619

70 DATA 33,237,44,54,0,33,39,7,54

80 DATA 1,33,28,7,54,8,195,0,6

● Pour avoir des vies infinies :

POKE &789,&34

Pour choisir son

niveau de départ :

POKE &727,

Niveau -1

### TABLEAU 1 : GIBRALTAR

Cours vers la fin, sans tenir compte du SAS, et change ton pistolet pour un WALTHER PPK. Tue l'homme qui apparaît lorsque l'écran ne bouge plus : ton score augmentera de 50 points. A partir de là essaye de courir loin de la droite de l'écran.

### TABLEAU 2 : CONSERVATOIRE MUSICAL

Contente-toi de courir, de sauter et de finir ce tableau. A cette étape, tu auras besoin de lunettes d'observation nocturne.

### TABLEAU 3 : LE PIPELINE

Il te suffit de courir. Sauter par-dessus les tuyaux sur le sol. Les tuyaux qui tombent ne l'atteindront probablement pas. Tu auras besoin du chapeau protecteur.

### TABLEAU 4 : LA MAISON

Tire sur le premier laitier, sans tenir compte de l'hélicoptère et des types qui te tirent dessus (avec le bazooka, un seul coup suffira). Cours ensuite vers le suivant, et chaque fois qu'un laitier apparaîtra sur l'écran, descends-le. Lorsque les trois laitiers seront morts, cours vers la fin du tableau.

### TABLEAU 5 : LE CHAMP DE FOIRE

Prends le contrôle des armes que tu as sélectionnées et place ta cible à peu près à la moitié de l'écran, au niveau de la tête de Bond. Détruis les ballons dès qu'ils approcheront de la cible, puis tue l'homme. Si ton énergie est suffisante, l'autre moyen de compléter ce tableau est de tuer l'homme avec le WALTHER PPK, puis de courir vers tous les ballons apparaissant sur l'écran. Arme nécessaire : ARBALETE.

### TABLEAU 6 : TANGER

Tue, sans pitié, les types qui te jettent des grenades à longue portée et saute par-dessus les trous. Tu auras besoin du PISTOLET A FLECHETTES.

### TABLEAU 7 : LE COMPLEXE MILITAIRE

Tue le premier ennemi avec le PPK, puis change ce dernier pour le Bazooka. Contente-toi, au moment de l'apparition de l'hélicoptère, de sauter. Evite de courir et de sauter.

### TABLEAU 8 : LA MAISON DE WHITTAKER

Laisse l'arme sur le Bazooka. Dès que le type apparaîtra à l'écran, tue-le et le jeu sera terminé.

1 REM Tout à l'infini sur

2 REM THE LIVING DAYLIGHTS

3 REM version Cassette

10 DATA 37,170,249,165,21,190,52

20 DATA 6,158,244,7,141,21,252

30 DATA 101,174,49,146,43,22,146

40 DATA 91,43,146,167,117,174,5

50 DATA 146,158,40,101,75,91,72

60 FOR A=288 TO 322:READ B

70 POKE A,B-5: C=C+B: NEXT

80 IF C<3820 THEN PRINT "Erreur !":END

90 INPUT "Introduisez la cassette.":OK\$

100 POKE 816,32: POKE 817,1: POKE 2050,0

110 LOAD

C64

● POKE 4390,44

Energie infinie

POKE 9814,173

POKE 28834,173

James ne se cassera plus la gueule

POKE 9113,0

Execution

SYS 4352





## LIVING DAYLIGHT

● Pour avoir des vies infinies à partir d'un multiface II, il suffit de poker la valeur 00 à l'adresse 2CED. Et pour choisir son tableau, il suffit de poker la valeur 01-08 (selon le tableau) à l'adresse 0727.

● Vies infinies:

POKE 4390,234

POKE 4391,234 POKE 4392,234

Exécution SYS 4352

C64

CPC

## LEONARDO

● Prendre l'option PASSWORD et tapez :

Pour avoir des vies infinies: FREIBIER

Pour accéder au 10ème tableau: EMMENTALER

Pour accéder au 20ème tableau: ALPHORN

Pour accéder au 30ème tableau: MATTERHORN  
(Pierre BOUTAVANT)

● Pour avoir des vies infinies: POKE 34117,0  
(Michel MONFORT).

● Les codes pour les levels 10,20, ou 30  
sont: 10 - MOONWALK, 20 - FOOTBALL,  
30 - BUTIER (Michel MONFORT).

C64

● Voici deux mots de passe pour  
accéder à d'autres niveaux:  
IVANHOE et MATTERHORN.  
(DARMON)

CPC

## LEATHERNECK ST

Ajoutez ce listing à la suite de la Poly-routine '88. Sauvegardez le listing puis faites Run. Ce programme genere un fichier LEATHER+.PRG sur votre disquette.

Pour jouer:

1) Faire RESET puis inserez la disquette Poly-routine et double- cliquez sur LEATHER+.PRG

2) Quand vous verrez apparaitre le message: Joystick Hebdo inserez la disquette LEATHERNECK puis tapez une touche. Le jeu demarrera normalement.

Option: munitions illimitées

Data 0003,0000,45E0,4A6C,0000,460A

Data 4A6C,0000,4632,4A6C,6175,746F

Data 5C6C,2E70,7267,0000,\*\*\*

Open "o",#1;"LEATHER+.PRG"

Print #1;BS;

Close #1

End

● Pendant le jeu, tapez CUTH-BERTNECK et appuyez sur F3 pour devenir invulnérable des ennemis.

## LAST DUEL

CPC

10 REM CHOIX DES NIVEAUX DANS LASTDUEL VERSION DISK

20 REM PAR S.L (C) JOYSTICK HEBDO 1989

30 FOR i=0 TO 15:INK i,0:NEXT BORDER 0:MODE 1:CALL 0A000

40 FOR i=0 TO 15:INK i,0:NEXT BORDER 0:MODE 1:CALL 0A000

50 DATA 3E,01,32,17,A1,CD,21,A1,CD,AF,A1,3A,DA,A2,5F,CD,8F

60 DATA A1,AF,32,E5,A2,3E,02,32,E7,A2,3E,4C,32,E2,A2,DD

70 DATA 21,EB,A2,DD,66,00,DD,23,DD,6E,00,DD,23,22,D8,A2

80 DATA 5D,CD,8F,A1,21,D2,A2,35,CA,07,A1,DD,7E,00,32,D3

90 DATA A0,DD,23,DD,7E,00,32,DD,A0,DD,23,DD,7E,00,32,C4

100 DATA A0,32,D6,A0,DD,23,DD,7E,00,32,FF,A0,DD,23,DD,7E

110 DATA 00,32,00,A1,DD,23,CD,3B,A2,22,CA,A2,ED,43,C8,A2

120 DATA E5,21,00,00,59,50,A7,06,09,CB,1A,CB,1B,CB,1C,CB

130 DATA 1D,10,F6,06,07,A7,CB,1C,CB,1D,10,F9,22,CD,A2,43

140 DATA E1,78,32,CC,A2,B7,28,07,C5,CD,29,A1,C1,10,F9,ED

150 DATA 5B,CD,A2,7A,B3,28,0D,ED,53,CF,A2,CD,29,A1,21,FF

160 DATA FF,22,CF,A2,2A,CA,A2,ED,5B,C8,A2,06,00,D5,E5,19

170 DATA 2B,7E,EE,22,4F,A8,41,77,2B,1B,7A,B3,C2,C2,A0,E1

180 DATA D1,06,00,7E,EE,22,4F,A8,41,77,23,1B,7A,B3,C2,C2,D4

190 DATA A0,CD,6F,A2,ED,4B,CA,A2,ED,5B,C8,A2,21,00,00,0A

200 DATA C5,4F,06,00,09,C1,03,1B,7A,B3,C2,F0,A0,11,00,00

210 DATA A7,ED,52,C3,35,A0,CD,C5,A1,31,F8,BF,F3,C3,28,A3

220 DATA 3E,FF,77,23,77,3E,00,32,4A,00,32,E3,0A,C3,C2,00

230 DATA FB,06,0A,76,10,FD,F3,C9,3A,D9,A2,C6,C1,4E,3A,D8

240 DATA A2,47,CD,52,A1,3A,D9,A2,3C,32,D9,A2,FE,0A,C0,E5

250 DATA AF,32,D9,A2,3A,D8,A2,3C,32,D8,A2,5F,CD,8F,A1,E1

260 DATA C9,D5,E5,79,32,E6,A2,32,E8,A2,78,32,E4,01,7E

270 DATA FB,21,E2,A2,1E,09,CD,CC,A1,E1,ED,5B,CF,A2,CD,EC

280 DATA A1,E5,CD,08,A2,E1,D1,3A,DB,A2,FE,40,20,0E,3A,DC

290 DATA A2,FE,80,20,07,3A,DD,A2,B7,C0,37,C9,A7,C9,01,7E

300 DATA FB,3E,0F,CD,23,A2,AF,CD,23,A2,7B,CD,23,A2,3E,08

310 DATA CD,23,A2,CD,08,A2,3A,DB,A2,E6,20,28,F1,C9,C5,01

320 DATA 7E,FA,3E,01,ED,79,06,02,11,00,00,1B,7A,B3,20,FB

330 DATA 10,F6,C1,C9,01,7E,FA,AF,ED,79,C9,7E,CD,23,A2,23

340 DATA 1D,20,F8,C9,0C,7E,ED,79,0D,23,ED,78,F2,DB,A1,E6

350 DATA 20,20,F1,C9,0C,ED,78,77,0D,23,1B,ED,78,F2,EC,A1

360 DATA E6,20,C8,7A,B3,C2,E5,A1,0C,ED,78,0D,ED,78,F2,FD

370 DATA A1,E6,20,C2,F9,A1,C9,21,DB,A2,ED,78,FE,C0,38,FA

380 DATA 0C,ED,78,0D,77,23,3E,05,3D,20,FD,ED,78,E6,10,20

390 DATA E9,C9,F5,F5,ED,78,87,30,FB,87,30,01,C9,F1,0C,ED

400 DATA 79,0D,3E,05,3D,00,20,FC,F1,C9,DD,6E,00,DD,23,DD

410 DATA 66,00,DD,23,DD,4E,00,DD,23,DD,46,00,DD,23,E5,DD

420 DATA 6E,00,DD,23,DD,66,00,DD,23,22,C3,A2,E1,DD,7E,00

430 DATA 32,C5,A2,DD,23,DD,7E,00,32,C6,A2,DD,23,C9,A2,C6

440 DATA A2,B7,28,2A,2A,CA,A2,E5,ED,5B,C8,A2,D5,19,ED,5B

450 DATA C3,A2,A7,ED,52,22,C1,A2,E5,D1,C1,E1,3A,C5,A2,CD

460 DATA A0,A2,2A,C3,A2,22,C8,A2,2A,C1,A2,22,CA,A2,C9,F3

470 DATA 32,A6,A2,7E,FE,00,28,09,12,13,23,0B,7A,B1,20,F3

480 DATA C9,0B,0B,C5,23,7E,47,23,7E,12,13,10,FC,C1,18,EA

490 DATA 00,00,00,00,00,00,03,00,00,00,00,00,00,00,FF,FF

500 DATA 00,05,02,03,04,05,06,00,00,01,7C,3B,00,00,00,00

510 DATA 00,66,00,00,00,C1,01,C9,0A,FF,06,1D,97,66,AD,F7

520 DATA 57,CF,DA,31,25,00,40,06,01,03,B7,E9,2F,33,BE,00

530 DATA 82,00,00,01,02,01,20,81,3C,59,72,19,01,B8,03,C8

540 DATA 03,15,01,B0,DE,1A,26,71,04,09,3B,25,5F,29,95,01

550 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,21,7F,14,3E,00,77,21,4F,23

560 DATA 77,21,98,23,77,C3,16,A1,00

● Pour avoir des vies infinies, prendre un éditeur de secteur et rechercher

les octets suivant: 67 00 FA 0C 53 6E 00 82 66 00 00 20 08 2E

et les  
remplacer par: 67 00 FA 0C 60 02 00 82 66 00 00 20 08 2E.  
(GILLUS)

ST

## PERDU DANS UN JEU ? 3615 JOYSTICK UN SOS UNIQUE

## LIVINGSTONE ST

AS=CHR\$(0)+CHR\$(0)

OPEN "u",#1,"\*.tos"

SEEK #1,10474

BPUT #1,VARPTR(AS),2

CLOSE #1

● Pour avoir des vies infinies il vous suffit de vous asseoir sur votre ATARI et de... Qu'est ce que je dis???!! Il faut appuyer sur toutes les touches du clavier et s'assurer d'appuyer sur la barre d'espace en dernier.



# LAST DUEL

CPC

```

10 REM Vies infinies pour LASTDUEL K7 Patrick FUNARO
20 MEMORY &3FFF:MODE 1
30 FOR I=&9C41 TO &9C41+30
40 READ A:POKE I,A
50 B=B+A:NEXT I
60 FOR I=&9D00 TO &9D00+350
70 READ A:POKE I,A
80 B=B+A:NEXT I
90 IF B<>42703 THEN PRINT "ERREUR DATAS":END
100 POKE &9CFF,&8C:MODE 1:CALL &BD37:LOAD"!",&4000
110 MODE 0:BORDER 0:FOR I=0 TO 15:READ A:INK I,A:NEXT
120 S=SIN(10):CALL &9D00
130 DATA 128,255,0,0,14,0,73,156,244,255,244,255,244,255,244,255,24
140 DATA 0,0,91,0,0,46,158,208,112,0,0,0,64,243,221,33
150 DATA 179,154,33,0,192,6,200,221,117,0,221,35,221,116,0,221
160 DATA 35,124,198,8,103,48,4,17,80,192,25,16,234,49,179,154
170 DATA 62,16,6,246,237,121,38,50,6,156,62,22,205,253,157,48
180 DATA 245,62,198,184,48,240,37,32,239,6,201,205,1,158,48,230
190 DATA 120,254,212,48,244,205,1,158,48,220,0,221,33,93,156,17
200 DATA 2,0,237,95,6,18,46,1,120,6,215,205,253,157,210,0
210 DATA 0,62,231,184,203,21,62,0,0,62,21,210,92,157,58,92
220 DATA 156,133,50,92,156,101,58,204,159,170,171,221,172,221,173,173
230 DATA 221,119,0,6,9,203,99,40,13,58,204,159,198,17,131,146
240 DATA 50,204,159,5,5,5,58,204,159,198,125,50,204,159,221,35
260 DATA 27,122,179,194,89,157,195,190,157,17,235,157,237,83,170,157
270 DATA 129,6,1,209,122,179,200,221,225,24,155,42,93,156,17,208
280 DATA 253,237,82,194,0,0,33,217,157,34,170,157,221,225,17,80
290 DATA 0,6,1,195,89,157,209,122,179,202,172,157,213,221,225,19
300 DATA 17,80,0,6,3,195,89,157,209,122,179,200,221,225,33,3
310 DATA 159,0,0,0,35,6,3,195,89,157,205,17,158,208,195,4
320 DATA 158,123,230,7,202,10,158,62,0,195,15,158,62,19,61,32
330 DATA 253,167,4,200,62,245,219,255,31,200,169,230,64,40,243,121
340 DATA 47,79,62,0,0,0,195,44,158,55,201,124,33,91,156,134
350 DATA 35,190,194,0,0,175,50,127,20,50,79,35,50,152,35,0
360 DATA 0,0,175,6,246,237,121,1,140,127,217,225,49,248,191,229
370 DATA 205,0,20,14,1,3,6,15,16,24,25,2,11,18,4,9,26

```



# LOMBARD RALLY

Voilà la solution complète de toutes les questions du jeu TV.

- 1-What is curious about the CADET GSI ? B
- 2-Who won the 1980 lombard rac rally ? B
- 3-The ypress rally in belgium is held over ? A
- 4-Which compagny provided the tyres from the 1988 rally ? A
- 5-Where is the nercburh 24 hour rally held ? B
- 6-How long have lombard sponsored the rally ? C
- 7-Who won the 1977 Olympus rally ? C
- 8-How many levels are the rac msa rally held over ? B
- 9-What is the nationality of the driver kenith erikson ? A
- 10-Carte de passage is? C
- 11-How many times has the Ford escort won the lombard rac rally ? B
- 12-What is the overall lenght of the Ford sierra rs Cosworth ? B
- 13-During which decade did the lombard rac rally not run ? A
- 14-Who won the 17th new zeland rally ? C
- 15-Wich car won the 1st world championship rally for group A cars ? C
- 16-How much does a Peugeot 205 GTI weight ? A
- 17-Franz whittingham was the first Austrian driver to ? B
- 18-Which is the only rally with more than one straight point ? A
- 19-The time spent only between arrival control and the stage start is now as ? B
- 20-Part of the 1987 rally was run at clumber park. In which country is this ? A
- 21-A BMW homologated group A car in kit form. What was it ? A
- 22-How many times has the mini won the rally ? A
- 23-In what year was the rally cancelled due to foot and mouth disease ? B
- 24-What is the rac motosports/yearbook know as ? A
- 25-The japenese suypa 30i had which problem in the 1987 safari rally ? A
- 26-How many marshalls are involved in the running of a rally ? C
- 27-Who was the 1987 soviet union national champion ? C
- 28-The nissan 200cx made its first european rally appareance in ? A
- 29-What is the targa system ? B
- 30-Who won the seventh marlborough rally of argentina ? C
- 31-Are two-way radios allowed between crews and service crews ? A
- 32-What is the maximum number of starters allowed in the 1988 lombard rac rally ? B
- 33-What is the alternative route defininga system know as ? C
- 34-What is the engine size of the Ford rs Cosworth ? B
- 35-What is the rac msa speed limit on the roads on road rallies ? A
- 36-Wich manufacture won the 1987 rac rally ? B
- 37-Who was the first driver to participate in the 100 WCR events ? A
- 38-Lancia won the Montecarlo rally with aureia in ? B

AMIGA/ST

ST

Pour gagner à chaque épreuves : -Choisir une épreuve -Appuyer sur ESC dès la fin du compte a rebours, ainsi l'ordinateur vous fera terminer l'épreuve en quelques dixièmes de seconde. Répétez cette manoeuvre autant de fois que vous voudrez, comme ceci vous amasserez de l'argent et pourrez acheter plein de pièces de rechanges ou bien un petit moteur V6. Bonne route...(LOLO)



## I SUR L'ÎLE DES TISSERANDS

Au début allez aux tentes des tisserands. Entrez dans la tente la plus à gauche, avancez, regardez les tapisseries puis allez près du loom, là regardez la scène. Prenez le bâton et approchez-vous de l'oeuf, cliquez dessus et jeter le sort open (eced), puis sortez de la tente. Allez au cimetière (reprenez la route que vous avez empruntée au début mais continuer à gauche, après le ponton). Regardez dans les trous des arbres puis aller à gauche, cliquez dans les ronces à gauche, un lapin en sort et une chouette le prend. Regardez les tombes et retournez à droite. Regarder dans le trou qui était vide vous apprenez le sort night vision. Retournez aux tentes, entrez dans la première à droite, cliquez dans l'obscurité et jeter le sort night vision. Cliquez sur la roue vous apprenez ainsi le sort straw into gold, essayez le sur les bouts de bios à droite. Prenez le livre des sorts sur la table, cliquez sur la gourde vous apprenez le sort emptying, cliquez sur le chaudron vous apprenez le sort dyeing. Essayez le sur les draps pour les teindre en vert. Sortez de la tente et retournez là où vous étiez au début du jeu, cliquez sur les étoiles et jetez le sort open. Allez au ponton, cliquez sur une mouette puis sur le coquillage et jeter le sort open. Plongez ensuite dans l'eau et montez sur l'arbre. Approchez-vous du tourbillon, vous apprenez le sort waterproofing. Jetez-le à l'envers sur le tourbillon. Puis allez vous échouer sur la plage.

## II L'ÎLE DES GLASSMAKERS ET DES SHEPHERDS

Prenez le sentier qui part à gauche et continuer jusqu'à être accosté par des éleveurs. Vous apprenez le sort invisibility (à l'envers lorsqu'ils deviennent visible). Laissez les et retournez à droite sur la plage puis longez la à droite pour aller chez les glassmakers. Cliquez sur les travailleurs en haut de la tour et jeter le sort invisibility. Entrez ensuite dans la coupole. Regardez les inscriptions après le départ de l'homme, sortez ensuite à gauche et entrez dans la tour. Là allez écouter la conversation puis traversez le pont pour entrer dans une tour creuse, cliquez sur la cloche, vous vous téléporterez en haut, aller au téléporteur de gauche (les hommes vous laisseront passer si vous êtes invisible voir plus haut). Téléportez vous en cliquant sur la cloche, aller voir la sphère et regardez dedans trois fois, vous apprenez le sort terror. Faites le chemin en sens inverse puis passez sous le pont. Vous êtes dans une pièce avec une coupe en bas à droite. Montez les escalier pour vous téléportez vers la coupe. Approchez vous d'elle, un homme vous parlera. Vous pouvez jeter le sort emptying à l'envers sur le calice. Retournez voir les shepherds qui vous bloquaient le passage et jeter le sort terror, ils vous laisseront passer. Aller à gauche et cliquez sur les moutons, ils vous apprendront le sort sleep (à l'envers). Allez le plus à gauche possible entrez dans la maison ouverte et cliquez sur le mouton dans le couffin, la shepherd en chef vous interpellera. Une fois son discours fini, recliquez sur le couffin, elle vous apprendra le sort healing. Sortez de la maison et cliquez sur les moutons à droite, lancer le sort pour les teindre en vert (dyeing).

## III DANS L'ANTRE DU DRAGON

Changez son or en bois en jetant le sort straw into gold mais à l'envers. Rechangez le en or, endormez le dragon en jetant le sort sleep. Dans son sommeil il crache des flammes et il dort sur une montagne d'or: relancer le sort straw into gold à l'envers, le tout prendra feu et le dragon partira. Aller dans sa tanière. Cliquez dans l'obscurité et jeter le sort night vision. Lors de votre voyage dans le labyrinthe vous êtes obligé d'arriver dans une pièce avec un lac. Là cliquez sur le lac, vous apprendrez le sort réflexion. Videz le lac en jetant le sort emptying, aller voir la sphère (trois fois). Puis sortez de la pièce par la droite. Une fois sorti du pont,

cliquez sur le rocher au dessus de l'escalier et jeter le sort waterproofing à l'envers, l'escalier se déroulera.

## IV LES BLACKSMITH

Un jeune homme dort paisiblement près d'un cimetière, réveiller le avec le sort sleep à l'envers. Une fois rendormi prenez son apparence avec le sort réflexion. Descendez vers la 'forge'. Le garde vous ouvrira la porte. A l'intérieur aller à droite (en passant par la gauche). Vous entrez dans une pièce et un homme vous prendra votre bâton et vous mettra en prison. Attendez que Rusty se fasse manger par le dragon et que le canard vous donne votre bâton. Ouvrez la porte de la prison avec le sort open. Puis descendez les marches (vous pouvez au passage remplir de bois (emptying à l'envers) la caisse). Une fois en bas un bishop parle avec quelqu'un au premier plan, cliquez sur eux pour entendre la conversation puis cliquez sur l'épée que le forgeron frappe. Au bout d'un moment il va la brandir, arrêtant ainsi de faire du bruit, c'est à ce moment que vous pouvez jeter le sort waterproofing sur l'épée qu'il brandit. Vous irez ensuite chez le prêtre fou-qui-veux-envahir-le-monde-avec-sa-troupe-de-mort-vivant-qu'il-va-appeler-du-royaume-des-morts. Ouvrez votre cage en jetant le sort open sur elle. Le prêtre vous prend votre bâton et vous laisse seul avec Cob. Aller vers la sphère, Cob vous empêchera et vous parlera. Aller ensuite vers le monstre et retournez voir la sphère (trois fois). Sortez de la pièce par le haut. Là le prêtre ouvre une porte, le Dead Ones entre et (cette scène est interdit au moins de 16 ans). Retournez dans la pièce, le monstre affamé s'est échappé, sortez de la pièce. Vous voilà forcé d'entrer dans l'autre monde.

## V L'UNIVERS D'À CÔTÉ

Aller le plus possible à gauche, après les ouvertures, aller vers une espèce de mare aux canards interstellaire. Là votre mère cygne (le canard n'est pas votre vraie maman, c'est triste mais c'est comme ça), vous explique ce qu'il faut faire. Retournez vers la première ouverture, là par où vous êtes entré et fermez la (sort open à l'envers). Puis sur le demi-squelette et attendez, jetez le sort healing sur lui, il ressuscite. Repassez par le trou et fermez le ensuite. Prenez le suivant (les shepherds) et entrez, cliquez sur les moutons verts et ressuscitez les. Repassez par le trou et fermez le. Allez ensuite dans l'autre (glassmakers), cliquez sur l'homme à demi-mort, jeter le sort healing, il vous parle, reprenez le trou et fermez le. Retournez à la mare aux canards. Allez le plus à gauche possible, entrez dans le trou, vous apparaissez au cimetière, sortez par la droite, aller voir le loom. Là le Dead Ones se bat avec votre mère adoptive (le canard). Il fait taire le canard en jetant le sort silence, jeter le à l'envers sur le canard (le Loom répète le dernier sort jeté, cliquez sur lui et il vous redonnera les notes). Votre canard de mère est ensuite transformé en canard rôti, relancer le sort à l'envers. Votre mère va ensuite se suicider pour vous, elle vous apprend le sort unmake, jetez le ensuite sur le Loom.

## VI THE END

Vous avez foutu un bordel monstre dans votre univers et il vaudrait mieux vous éclipsez, cliquez sur le cygne pour le rejoindre, ensuite cliquez sur vous et jeter le sort transcendence. Vous assisterez ensuite à la fin de ce soft.  
(DUBOIS Cédric).



# LED STORM

CPC

10 REM Energie infinie et choix du level sur LED STORM version Disk

20 REM (C) Joystick Hebdo par Patrice Maubert

30 MEMORY &A000:MODE 1:BORDER 0:L=110

40 FOR N=&A0A9 TO &A39A:READ A\$:A=VAL("&"+A\$):B=B+1

50 IF B<17 THEN POKE N,A:S=S+A+255\*(S+A>255):GOTO 80

60 IF S<>A THEN PRINT"ERREUR LIGNE";L:END

70 S=0:B=0:N=N-1:L=L+10

80 NEXT:INPUT"LEVEL DE DEPART (1->9) ":L:POKE &A180,L-1

90 OUT &FA7E,1:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."

100 PRINT"PUIS FRAPPEZ UNE TOUCHE...":CALL &BB06

110 INK 0,0:INK 1,6:INK 2,24:INK 3,13:MODE 1:CALL &A0A9

120 DATA F3,DD,21,3E,A3,DD,66,00,DD,23,DD,6E,00,DD,23,22,89

130 DATA 2B,A3,5D,CD,02,A2,21,25,A3,35,CA,64,A1,DD,7E,00,EA

140 DATA 32,50,A1,DD,23,DD,7E,00,32,3B,A1,DD,23,DD,7E,00,ED

150 DATA 32,42,A1,32,53,A1,DD,23,DD,23,DD,23,CD,8E,A2,22,61

160 DATA 1D,A3,ED,43,1B,A3,E5,21,00,00,59,50,A7,06,09,CB,E3

170 DATA 1A,CB,1B,CB,1C,CB,1D,10,F6,06,07,A7,CB,1C,CB,1D,5E

180 DATA 10,F9,22,20,A3,43,E1,78,32,1F,A3,B7,28,07,C5,CD,CF

190 DATA 99,A1,C1,10,F9,ED,5B,20,A3,7A,B3,28,0D,ED,53,22,DA

200 DATA A3,CD,99,A1,21,FF,FF,22,22,A3,2A,1D,A3,ED,5B,1B,05

210 DATA A3,06,00,D5,E5,19,2B,7E,EE,22,4F,A8,41,77,2B,1B,30

220 DATA 7A,B3,20,F3,E1,D1,06,00,7E,EE,22,4F,A8,41,77,23,5F

230 DATA 1B,7A,B3,20,F3,CD,C2,A2,C3,BF,A0,21,40,00,11,00,27

240 DATA 00,01,C0,3C,ED,B0,21,94,9D,11,00,00,01,40,00,ED,30

250 DATA B0,3E,C0,32,7B,5A,3E,00,32,F9,47,AF,32,E8,5A,32,C0

260 DATA 3F,4C,32,40,4C,32,41,4C,01,7E,FA,ED,79,C3,20,4C,1C

270 DATA 3A,2C,A3,C6,C1,4F,3A,2B,A3,47,CD,C5,A1,D2,D9,A0,B4

280 DATA 3A,2C,A3,3C,32,2C,A3,FE,0A,C0,E5,AF,32,2C,A3,3A,E3

290 DATA 2B,A3,3C,32,2B,A3,5F,CD,02,A2,E1,C9,D5,E5,79,32,F0

300 DATA 39,A3,32,3B,A3,78,32,37,A3,01,7E,FB,21,35,A3,1E,07

310 DATA 09,CD,22,A2,E1,ED,5B,22,A3,CD,42,A2,E5,CD,5C,A2,F1

320 DATA E1,D1,3A,2E,A3,FE,40,20,0E,3A,2F,A3,FE,80,20,07,E0

330 DATA 3A,30,A3,B7,C0,37,C9,A7,C9,01,7E,FB,3E,0F,CD,77,07

340 DATA A2,AF,CD,77,A2,7B,CD,77,A2,3E,08,CD,79,C3,20,4C,1C

350 DATA A2,3A,2E,A3,E6,20,28,F1,C9,7E,CD,77,A2,23,1D,20,60

360 DATA F8,C9,0C,7E,ED,79,0D,23,ED,78,F2,31,A2,E6,20,20,39

370 DATA F1,C9,0C,ED,78,77,0D,23,1B,ED,78,F2,42,A2,E6,20,36

380 DATA C8,7A,B3,20,ED,0C,ED,78,0D,ED,78,F2,52,A2,E6,20,D9

390 DATA 20,F3,C9,21,2E,A3,ED,78,FE,C0,38,FA,0C,ED,78,0D,A9

400 DATA 77,23,3E,05,3D,20,FD,ED,78,E6,10,20,E9,C9,F5,F5,56

410 DATA ED,78,87,30,FB,87,30,00,F1,0C,ED,79,0D,3E,05,3D,C4

420 DATA 00,20,FC,F1,C9,DD,6E,00,DD,23,DD,66,00,DD,23,DD,49

430 DATA 4E,00,DD,23,DD,46,00,DD,23,E5,DD,6E,00,DD,23,DD,85

440 DATA 66,00,DD,23,22,16,A3,E1,DD,7E,00,32,18,A3,DD,23,70

450 DATA DD,7E,00,32,19,A3,DD,23,C9,3A,19,A3,B7,28,2A,2A,41

460 DATA 1D,A3,E5,ED,5B,1B,A3,D5,19,ED,5B,16,A3,A7,ED,52,88

470 DATA 22,14,A3,E5,D1,C1,E1,3A,18,A3,CD,F3,A2,2A,16,A3,73

480 DATA 22,1B,A3,2A,14,A3,22,1D,A3,C9,F3,32,F9,A2,7E,FE,AF

490 DATA 00,28,09,12,13,23,0B,78,B1,20,F3,C9,0B,0B,C5,23,8B

500 DATA 7E,47,23,7E,12,13,10,FC,C1,18,EA,00,00,00,00,00,5E

510 DATA 00,03,00,00,00,00,00,00,00,00,FF,00,08,02,03,04,14

520 DATA 05,06,00,00,01,40,80,00,29,A0,B7,01,4C,00,29,00,C4

530 DATA B7,02,B7,14,FF,01,0E,CD,62,E3,6F,03,9C,ED,64,12,1C

540 DATA 00,40,15,01,EC,7D,36,14,B4,DA,09,66,36,00,40,01,81

550 DATA 01,55,4E,49,BD,86,10,3D,92,03,A2,03,15,01,EF,33,F3

560 DATA FD,11,69,32,41,CE,01,00,02,01,01,CD,9F,B7,97,C8,45

570 DATA DE,48,ED,31,CB,37,B4,01,CC,77,58,D2,8F,EE,7C,A5,0F

580 DATA 20,C8,22,04,01,22,16,78,2D,0D,B0,9D,24,00,40,00,AD

590 DATA 01,01,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,02

C64

10 REM VIES INFINIES POUR LED STORM

20 PRINT CHR\$(147)

30 FOR I=272 TO 311

40 READ C:A=C-10

50 POKE I,A:B=B+A

60 NEXT I

70 IF B<>4179 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END

80 PRINT "INSEREZ L'ORIGINAL"

90 PRINT "APPUYER SUR RETURN":OKS

100 POKE 816,16:POKE 817,1:POKE 2050,0:LOAD

110 DATA 42,175,254,179,34,151,218,18,179

120 DATA 67,151,219,18,86,26,18,179,55,151

130 DATA 219,18,86,26,18,179,55,151,67,206

140 DATA 179,11,151,68,206,86,26,206,175

150 DATA 151,244,39,86,10,14,84,78,93

Pour avoir de l'énergie infinie, rechercher avec un éditeur de secteurs les octets suivants : 32 E0 5A C0 35 et les remplacer par 32 E0 5A C0 00 POKE &5AE8,0 (MAUBERT))

CPC

Pour avoir de l'énergie infinie, une fois le jeu chargé, avant de commencer à jouer, taper au clavier en QWERTY : AMIGADAVIDBROADHURSTWANTSTOCHEAT (à tes souhaits)

Voilà vous êtes invincibles !!!

(Pierre BOUTAVANT)

AMIGA

REM LED STORM AMIGA

REM PAR DEMANNET POUR JOYSTICK HEBDO

REM ENERGIE INFINIE

DIM A\$(256)

FOR I=0 TO 107:READ A\$:A\$(I)=VAL("&"+A\$):NEXT

CLS:PRINT"INSEREZ LE DISK DE LED STORM."

A=VARPTR(A\$(0)):CALL A

DATA 2C79,0000,0004,2D6E,003A,002E,41EE,0022,7016

DATA 4281,D258,51C8,FFFC,4641,3D41,0052,226E,003A

DATA 41FA,0022,303C,0090,12D8,51C8,FFFC,0839,0004

DATA 00BF,E001,66F6,23FC,00FC,0002,0000,0080,4E40

DATA 48E7,C0C2,2C79,0000,0004,42AE,002E,41FA,0032

DATA 20AE,FF3C,41FA,001E,2D48,FF3C,43F9,0000,0020

DATA 41FA,0062,2091,41FA,0036,2288,4CDF,4303,4E75

DATA 2F08,41FA,0056,2080,205F,4EB9,544F,4E49,48E7

DATA 4080,223A,0044,B2BC,0001,15B0,6606,41FA,0034

DATA 2080,4CDF,0102,4E75,48E7,C0E0,41FA,0024,4A90

DATA 6714,2250,0CA9,544F,524D,3738,6608,337C,6000

DATA 05A0,4290,4CDF,0703,4EF9,544F,4E49,0000,0000

10 REM Vies infinies pour THE LAST NINJA II

20 PRINT CHR\$(147)

30 FOR I=304 TO 431

40 READ A:POKE I,A

50 B=B+A:NEXT I

60 IF B<>14491 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END

70 PRINT "METTEZ L'ORIGINAL"

80 INPUT "APPUYER SUR RETURN":A\$

90 SYS 373

100 DATA 169,173,141,80,146,169,60,141,94

110 DATA 23,169,3,141,95,23,162,36

120 DATA 189,79,1,157,60,3,202,16

130 DATA 247,162,18,76,243,63,165,236

140 DATA 41,15,170,189,84,3,141,80

150 DATA 3,189,90,3,141,81,3,169

160 DATA 173,141,255,255,76,243,63,80

170 DATA 82,108,153,187,15,146,143,124

180 DATA 138,139,144,0,32,44,247,56

190 DATA 169,171,141,177,3,169,138,141

200 DATA 178,3,169,105,141,179,3,32

210 DATA 108,245,169,153,141,64,242,169

220 DATA 1,141,65,242,32,191,3,96

230 DATA 169,191,141,178,3,169,3,141

240 DATA 179,3,169,48,141,9,20,169

250 DATA 1,141,10,20,76,100,241

Pour avoir les vies infinies:

POKE

29966,255

POKE

40777,0



# LED STORM

CPC



```

10 REM Fuel infini pour LED STORM K7 P. FUNARO
20 MEMORY &3FFF:MODE 1
30 FOR I=&9E35 TO &9E35+30
40 READ A:POKE I,A
50 B=B+A:NEXT I
60 FOR I=&9EF4 TO &9EF4+350
70 READ A:POKE I,A
80 B=B+A:NEXT I:POKE &A1B3,&F4
90 IF B<>42897 THEN PRINT "ERREUR DATAS":END
100 MODE 1:CALL &BD37:LOAD!"",&4000:MODE 1
110 BORDER 0:FOR I=1 TO 15
120 READ A:INK I,A:NEXT I
130 S=SIN(10):CALL &9EF4
140 DATA 128,255,0,0,14,0,61,158,191,254,191,254,191,254,24
150 DATA 0,0,91,0,0,34,160,208,112,0,0,0,64,243,221,33
160 DATA 167,156,33,0,192,6,200,221,117,0,221,35,221,116,0,221
170 DATA 35,124,198,8,103,48,4,17,80,192,25,16,234,49,167,156
180 DATA 62,16,6,246,237,121,38,50,6,156,62,22,205,241,159,48
190 DATA 245,62,198,184,48,240,37,32,239,6,201,205,245,159,48,230
200 DATA 120,254,212,48,244,205,245,159,48,220,0,221,33,81,158,17
210 DATA 2,0,237,95,6,18,46,1,120,6,215,205,241,159,210,0
220 DATA 0,62,231,184,203,21,62,0,0,62,21,210,80,159,58,80
230 DATA 158,133,50,80,158,101,58,179,161,170,171,221,172,221,173,173
240 DATA 221,119,0,6,9,203,99,40,13,58,179,161,198,249,131,146
250 DATA 50,179,161,5,5,5,58,179,161,198,149,50,179,161,221,35
260 DATA 27,122,179,194,77,159,195,178,159,17,223,159,237,83,158,159
270 DATA 129,6,1,209,122,179,200,221,225,24,155,42,81,158,17,48
280 DATA 181,237,82,194,0,0,33,205,159,34,158,159,221,225,17,80
290 DATA 0,6,1,195,77,159,209,122,179,202,160,159,213,221,225,19
300 DATA 17,80,0,6,3,195,77,159,209,122,179,200,221,225,33,245
310 DATA 160,0,0,0,35,6,3,123,230,7,202,254,159,62,0,195
320 DATA 3,160,62,19,61,32,253,167,4,200,62,245,219,255,31,200
330 DATA 169,230,64,40,243,121,47,79,62,0,0,0,195,32,160,55
340 DATA 201,124,33,79,158,134,35,190,194,0,0,62,201,50,210,90
350 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,175,6,246,237,121,1,141,127
360 DATA 217,225,49,248,191,229,205,9,185,205,3,185,243,201,251,6
370 DATA 10,0,6,24,13,17,24,18,8,10,6,15,16,18,7,11,3
    
```

# LAST NINJA II

```

10 ' Donne de l'energie infinie
20 ' pour THE LAST NINJA 2 version cassette
25 'de Patrick FUNARO
30 DATA 243,33,0,64,1,3,3,62,139,237
40 DATA 79,237,95,174,119,0,35,11,120,177
50 DATA 32,245,237,95,198,25,33,46,64,1
60 DATA 213,2,237,79,237,95,174,119,0,35
70 DATA 11,120,177,32,245,33,0,64,17,0
80 DATA 185,1,3,3,237,176,62,64,50,54
90 DATA 185,62,195,50,84,185,33,75,5,34
100 DATA 85,185,195,46,185,221,33,217,187,17
110 DATA 195,0,205,103,187,33,0,0,34,116
120 DATA 188,33,100,5,34,154,188,195,3,188
130 DATA 33,109,5,34,166,0,195,64,0,175
140 DATA 50,156,60,62,195,50,156,171,33,127
150 DATA 5,34,157,171,195,64,6,62,16,205
160 DATA 55,172,205,5,188,208,245,197,213,229
170 DATA 33,176,5,58,0,64,190,40,5,35
180 DATA 35,35,24,245,175,35,94,35,86,18
190 DATA 62,195,50,156,171,33,127,5,34,157
200 DATA 171,225,209,193,241,201,17,183,58,3
210 DATA 173,61,34,11,61,197,234,59,58,227
220 DATA 61,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
230 DATA 243,33,0,160,17,0,5,1,191,0
240 DATA 237,176,195,0,5,0,0,0,0,0
250 MODE 1: PRINT "Patience ..."
260 X=40960:W=X+199:GOSUB 300:X=48896:W=X+19:GOSUB 300
270 IF C<>20564 THEN PRINT "AARGHH ! Erreur ...": END
280 CLS: INPUT "Inserez la cassette <RETURN> ":OK$
290 CALL 48896
300 FOR A=X TO W: READ B: POKE A,B: C=C+B: NEXT A
310 RETURN
    
```

```

10 REM Vies infinies version Last Ninja II version Disk
15 REM De Philippe CHAZELLE
20 MEMORY &3FFF
30 FOR I=&A000 TO &A020:READ A$:C=C+VAL("&"A$):POKE I,VAL("&"A$):NEXT
40 IF C<>4113 THEN CLS:PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
50 DATA DD,7E,00,DD,56,02,DD,6E,04,DD
60 DATA 66,05,C6,41,1E,00,F5,0E,07,CD
70 DATA 0F,B9,F1,C5,4F,CD,66,C6,C1,CD 18,B9,C9
80 CALL &A000,&4000,8,0
90 POKE &4000+&9C,0:POKE &A01A,&4E
100 CALL &A000,&4000,8,0:POKE &A01A,&66
110 CALL &A000,&4000,5,4
120 POKE &4000+&130,&F4
130 POKE &4000+&131,&3C:POKE &A01A,&4E
140 CALL &A000,&4000,5,4
150 RUN"disc
    
```

CPC



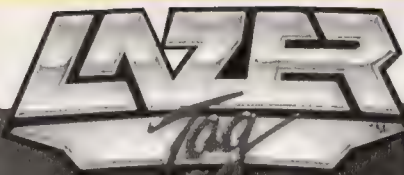
CPC

● Pour avoir des vies infinies, il faut suivre les indications, données dans le truc pour Basker Master, mais rechercher la chaîne hexadécimale CA F8 7F 35 C9 et la remplacer par CA F8 7F 00 C9. Et si vous êtes vraiment nul Patrice vous file aussi le poke : POKE &7FF7,0 (Si avec ça vous n'y arrivez pas, je vous informe que chez le quincailler le plus proche, vous pourrez trouver tronçonneuse et marteaux pour améliorer votre Amstrad. (Patrice MAUBERT)

```

10 REM VIES INFINIES POUR LAZERTAG version DK de Cyrille & Eric.
20 MODE 0:BORDER 0:OUT &FA7E,1:FOR I=&4F6B TO &4F6B+823:READ A$:A=VAL("&"+a$)
25 POKE I,A:B=B+A:NEXT:FOR i=0 TO 15:READ a$:INK i,VAL("&"+a$):NEXT:POKE &4F6A,&F3
30 FOR i=&BF00 TO &BF10:READ a$:POKE i,VAL("&"+a$):NEXT
40 IF B<>90028 THEN PRINT"BIG ERREUR DANS LES DATAS":END
50 CALL &4F6A
60 DATA DD,21,7D,52,DD,66,00,DD,23,DD,6E,00,DD,23,22,4F,52,5D,CD,94,51,21,4D,52
70 DATA 35,CA,80,50,21,4E,52,35,20,17,21,23,4E,AF,46,23,4E,23,F5,E5,CD,32,BC,E1
80 DATA F1,3C,FE,10,20,F0,CD,0D,51,DD,6E,00,DD,23,DD,66,00,DD,23,DD,4E,00,DD,23
90 DATA DD,46,00,DD,23,DD,7E,00,32,4C,50,DD,23,DD,7E,00,32,36,50,DD,23,DD,7E,00
100 DATA 32,3D,50,32,4F,50,DD,23,DD,7E,00,32,75,50,DD,23,DD,7E,00,32,76,50,DD,23
110 DATA 22,45,52,ED,43,43,52,E5,21,00,00,59,50,A7,06,09,CB,1A,CB,1C,CB,1D
120 DATA 10,F6,06,07,A7,CB,1C,CB,1D,10,F9,22,48,52,43,E1,78,32,47,52,B7,28,07,C5
130 DATA CD,15,51,C1,10,F9,ED,5B,48,52,7A,B3,28,0D,ED,53,4A,52,CD,15,51,21,FF,FF
140 DATA 22,4A,52,2A,45,52,ED,5B,43,52,06,00,D5,E5,19,2B,7E,EE,22,4F,A8,41,77,2B
150 DATA 1B,7A,B3,C2,3B,50,E1,D1,06,00,7E,EE,22,4F,A8,41,77,23,1B,7A,B3,C2,4D,50
160 DATA ED,4B,45,52,ED,5B,43,52,21,00,00,00,C5,4F,06,00,02,C1,03,1B,7A,B3,C2,66
170 DATA 50,11,00,00,A7,ED,52,C2,8A,50,C3,80,4F,CD,CA,51,31,F8,BF,FB,C3,00,BF,CD
180 DATA 7E,51,F3,21,90,50,AF,77,2B,7C,B5,C2,91,50,21,0D,51,AF,77,23,7C,FE,C0,20
190 DATA F8,1E,FF,3E,07,0E,3B,CD,EF,50,3E,05,0E,0A,CD,EF,50,3E,0A,0E,0F,CD,EF,50
200 DATA 01,E2,04,CD,E9,50,3E,05,0E,05,CD,EF,50,3E,0A,0E,0E,CD,EF,50,01,C4,09,CD
210 DATA E9,50,1D,20,D5,21,4E,50,11,00,00,01,05,00,ED,B0,C7,01,89,7F,ED,49,0B,78
220 DATA B1,20,FB,C9,06,F4,ED,79,06,F6,ED,78,F6,C0,ED,79,E6,3F,ED,79,06,F4,ED,49
230 DATA 06,F6,4F,F6,80,ED,79,ED,49,C9,FB,06,0A,76,10,FD,F3,C9,3A,50,52,C6,C1,4F
240 DATA 3A,4F,52,47,CD,41,51,D2,8D,50,3A,50,52,3C,32,50,52,FE,09,C0,E5,AF,32,50
250 DATA 52,3A,4F,52,3C,32,4F,52,5F,CD,94,51,E1,C9,D5,E5,79,32,5D,52,32,5F,52,78
260 DATA 32,5B,52,01,7E,FB,21,59,52,1E,09,CD,D1,51,E1,ED,5B,4A,52,CD,F1,51,E5,CD
270 DATA 0D,52,E1,D1,3A,52,52,FE,40,20,0E,3A,53,52,FE,80,20,07,3A,54,52,B7,C0,37
280 DATA C9,A7,C9,01,7E,FB,3E,08,CD,28,52,CD,0D,52,3E,07,CD,28,52,AF,CD,28,52,18
290 DATA 10,01,7E,FB,3E,0F,CD,28,52,AF,CD,28,52,7B,CD,28,52,3E,08,CD,28,52,CD,0D
300 DATA 52,3A,52,52,E6,20,28,F1,C9,C5,01,7E,FA,3E,01,ED,79,06,02,11,00,00,1B,7A
310 DATA B3,20,FB,10,F6,C1,C9,01,7E,FA,AF,ED,79,C9,7E,CD,28,52,1D,20,F8,C9,0C
320 DATA 7E,ED,79,0D,23,ED,78,F2,E0,51,E6,20,20,F1,C9,0C,ED,78,77,0D,23,1B,ED,78
330 DATA F2,F1,51,E6,20,C8,7A,B3,C2,EA,51,0C,ED,78,0D,ED,78,F2,02,52,E6,20,C2,FE
340 DATA 51,C9,21,52,52,ED,78,FE,C0,38,FA,0C,ED,78,0D,77,23,3E,05,3D,20,FD,ED,78
350 DATA E6,10,20,E9,C9,F5,F5,ED,78,87,30,FB,87,30,03,C3,8D,50,F1,0C,ED,79,0D,3E
360 DATA 05,3D,00,20,FC,F1,C9,03,00,00,00,00,00,00,FF,FF,05,02,00,00,07,E6
370 DATA 5E,00,00,00,00,00,4C,00,00,00,C1,02,C9,2A,FF,28,43,29,20,31,39,38,37,20
380 DATA 41,50,50,4C,45,42,59,20,41,53,53,4F,43,49,41,54,45,53,00,08,00,C0,00,40
390 DATA 4A,6E,18,D7,D7,58,02,C8,4B,AC,02,C6,E7,D6,F0,55,5B,58,A1,D8,EB,18,B9,F4
400 DATA 01,00,01,32,B9,D8,FA,30
410 DATA 7,0,6,3,1a,10,7,e,b,5,2,1,10,d,a,f,19
420 DATA 21,D,4,7a,16,FF,00,00,00,00,00,00,00,00,00,C3,F4,01

```



```

10 REM Vies infinies LAZER TAG C 64
20 PRINT CHR$(147):POKE 53265,0
30 POKE 53296,1
40 FOR I=544 TO 581
50 READ A:POKE I,A
60 B=B+A:NEXT I
70 POKE 53296,0:POKE 53265,27
80 IF B<3214 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":END
90 INPUT "Mettez votre original et appuyez sur RETURN";A$
100 SYS 544
110DATA32,86,245,169,8,141,208,8,169,58,141,209,8,76,16 8,169,61
120DATA141,48,8,169,2,141,49,8,76,16,8,169,173,141,81,38,76,0,58,0

```

C64



## NIVEAU UN:

Votre objectif est de détruire, le plus rapidement possible, la jeep qui s'est échappée. Si vous réussissez, elle n'apparaîtra pas dans le deuxième niveau. Mais franchement, le mieux est de laisser tomber la jeep, et de faire attention aux batteries et aux canons.

Une fois arrivé à l'endroit de parachutage, laissez tomber James ou vous voulez, puisqu'il se retrouvera toujours au même endroit au deuxième niveau.

Sachez tout de même une chose: si vous montez, vous ralentissez, et si vous faites du rase motte, vous atteignez la vitesse maximum. Ne descendez au plus bas que sur la petite route, car il n'y a pas de relief. Quand le jeu démarre, la vitesse est parfaite, ne changez pas d'altitude afin de la conserver, la vitesse.

## NIVEAU DEUX:

Ce niveau est sûrement le plus dur de tous. N'avancez pas bêtement dans le premier passage que vous voyez; ce n'est pas un simple COMMANDO. Il est plus prudent de s'embusquer derrière des caisses et d'attendre le bon moment pour tirer. Mais avant de vous lancer, préparez votre angle de tir afin de ne pas manquer votre cible. Ne tirez pas bêtement, vos munitions sont limitées. Lorsqu'un soldat est près d'un bidon, tirez quatre fois sur ce bidon, et votre ennemi explosera avec. Vous pouvez aussi avancer près des soldats pour les faire reculer. Pour détruire la jeep, si vous ne l'avez pas fait au niveau précédent, il faut se placer à gauche, et lui tirer sur le côté. Passez par le bas pour abattre les deux soldats qui bloquent le passage.

## NIVEAU TROIS:

L'action est limitée dans le temps, donc la manoeuvre doit être faite rapidement. James doit accrocher la queue de l'avion avec un câble. Pour cela, il faut maintenir notre héros juste au dessus de l'arrière de l'avion de Sanchez. Appuyez sur le bouton de feu pour l'accrocher (comptez une seconde de réaction). Cette manoeuvre est impossible lorsque l'avion est sous les nuages. Donc restez dans les endroits clairs.

## NIVEAU QUATRE:

Vous devez regagner l'hydravion tout en évitant de vous faire harponner ou tirer dessus. Vous pouvez plonger pour éviter les coups de feu (venant des pneumatiques) ou nager "hors de l'eau". Vérifiez bien le compteur de votre bouteille de plongée afin de ne pas être surpris par le manque d'air. Dans ce cas, vous resterez quelques instants en surface, mais vous serez ainsi à portée des coups de feu. C'est pourquoi il faut régulièrement remonter à la surface. Tuez un homme grenouille, et vous récupérerez un harpon qui vous permettra de vous accrocher à l'hydravion. Une fois le harpon en votre possession, ne tirez plus, et attendez d'être à portée d'un des boudins de l'hydravion. Plantez alors votre harpon dans celui-ci, vous voilà maintenant accroché, vous devez alors remonter jusqu'à l'hydravion (en poussant le joystick vers le haut). Suivez le mouvement de l'avion afin d'éviter les rochers ou les bouées.

## NIVEAU CINQ:

Vous êtes aux commandes de l'avion. Dépassez le camion, et ajustez votre parachutage, entre la cabine et la citerne. Une fois dans le camion, écrasez les jeeps et poussez les camions. Pour éviter les missiles, suivez la trajectoire des jeeps. N'oubliez pas: il faut détruire tous les véhicules avant d'arriver à la frontière, surveillez donc votre compteur.

Voilà, avec ces indications, vous ne devriez pas avoir de problème pour terminer ce jeu.  
(Frédéric NATALI)

10 REM LICENCE TO KILL AMIGA  
20 REM 255 VIES...de Sylvain DEMANNET  
30 FOR I=523776 TO 523832 STEP 2  
40 READ A\$:A=VAL("&h"+A\$):POKEW I,A  
50 NEXT  
60 PRINT "INSEREZ LA DISQUETTE LICENCE TO KILL"  
70 PRINT "FAITES 'CANCEL' DEUX FOIS."  
80 PRINT "PUIS PRESSEZ UNE TOUCHE."  
90 A\$=INKEY\$:IF A\$="" THEN 90 ELSE CALL 523776&  
100 DATA 2C78,0004,207C,00FE,43F9,0000,303C,0145  
101 DATA 12D8,51C8,FFFC,22FC,DBFC,0000,22FC,007E  
102 DATA 4E5D,32BC,4E75,33FC,2000,0007,0132,33FC  
103 DATA 3C00,0007,013E,41F9,0007,0042,30FC,203C  
104 DATA 203C,0001,0000,2080,21C0,0080,4EB9,0007  
105 DATA 001A,41FA,0010,43F9,0001,0296,32FC,4EF9  
106 DATA 22C8,4E40,43FA,000C,0C51,0014,6706,5251  
107 DATA 603A,0000,43FA,FFF6,32BC,4E71,33FC,4000  
108 DATA 00DF,F09A,43F8,0700,4281,0C91,33FC,0004  
109 DATA 670C,32D1,B3FC,0007,F000,6DEE,600E,32D1  
110 DATA 32BC,00FF,5241,B27C,0006,66DE,33FC,C000  
111 DATA 00DF,F09A,4CD0,7EFE,4E73

AMIGA

● Pour avoir plus de temps à l'épreuve du camion, il suffit d'appuyer une première fois sur 'H', attendre que le compteur kilométrique passe à '0009999'. Appuyer une seconde fois sur 'H' et le jeu redémarre. C'est tout simple mais c'est bien pratique.  
(Damien RIALLAND)

10 REM Vies et energie infinies sur LICENCE TO KILL  
15 REM version Disk  
20 REM (C) Joystick Hebdo 89 par Patrice Maubert  
30 MEMORY &8FFF:MODE 1  
40 FOR N=&9000 TO &902B:READ A\$:A=VAL("&"+A\$)  
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT  
60 IF SUM<>3799 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END  
70 PRINT:PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."  
80 CALL &BB06:CLS:CALL &9000  
90 DATA 1E,00,53,0E,41,21,00,01,DF,1F,90,21,50,BF,22,1F  
100 DATA 02,21,22,90,11,50,BF,01,20,00,ED,B0,C3,00,01,66  
110 DATA C6,07,AF,32,7E,DD,32,F0,EB,C3,40,00,00,00,00,00

CPC

● Pour avoir les vies infinies ... selon Patou dit Momo. Allez en piste 17, secteur 00, a l'adresse &D7E, ou vous remplacez le 35 par un 00. Ou bien remplacez la chaîne 21-FF-CE-35-F5 par 21-FF-CE-00-35. Pour avoir l'énergie infinie, allez en piste 18, secteur 00, a &BF0, ou vous remplacez le 34 par un 00. Ou bien par deux fois vous remplacez la chaîne 53-C7-34-CD-5A par 53-C7-00-CD-5A.  
(Patrice MAUBERT)



# LEISURE SUIT LARRY II

TOUS

**DANS LA VILLE :** allez dans le garage d'Eve et faites "get bill". Allez dans le magasin de liqueur : "nord, est, nord, est, nord, est". Allez près du comptoir et tapez "get ticket" ensuite tapez une suite quelconque de chiffres. Cela n'a pas d'importance... Nous allons au studio : "ouest, ouest, ouest, nord". Tapez "show ticket to woman" près du comptoir. Ensuite elle va vous donner une suite de chiffres que vous devez noter et redonner lorsqu'elle vous demandera le numéro. Ensuite vous allez au Nord et vous tapez "sit" près de la banquette. Attendez un peu et vous allez participer à un jeu télévisé. Lorsque vous êtes dans le studio allez près du siège disponible et tapez "sit". A partir de cet instant vous n'avez plus rien à faire sinon entrer quelques phrases qui ne sont pas prises en compte. Lorsque vous êtes de retour dans la salle d'attente tapez "sit". A ce moment vous allez entrer dans un autre jeu. Lorsque vous avez en poche le billet pour le bateau et le billet d'un million de dollars, vous pouvez aller au magasin chic de la ville : "sud, est, Nord". Achetez un maillot de bain vous aurez ainsi de la monnaie. Retournez au magasin Quiky Mart et tapez "fill gulp" près du distributeur. N'oubliez pas de payer avant de partir. Allez au drugstore "sud, nord (par la porte)" et mettez vous près du rayon le plus à l'Ouest et vers le centre du rayon tapez "get sun lotion", allez payer. Maintenant retournez devant votre maison et si les poubelles sont sorties tapez "search bin" plusieurs fois. Allez au magasin de musique qui est ouvert "nord, nord" et parlez à la fille au comptoir. Prenez le onklunk et maintenant vous pouvez aller au port. Le bateau est là. Deux fois Sud et trois fois Est. En passant chez le coiffeur vous pouvez vous faire-faire une petite coupe mais ne perdez pas trop de temps. Au port, tapez près du contrôleur: "show ticket to man". Après cela vous allez à l'est deux fois et, ça y est vous êtes sur le bateau...

## SUR LE BATEAU :

Allez dans votre cabine et prenez les fruits puis ouvrez la porte

à l'Est et tapez "talk to women" Attention ne vous approchez pas d'elle c'est une violente. Retournez dans votre cabine et tapez "wear swimsuit". Retournez dans la cabine de la femme qui n'est plus là et prenez le kit dans la table de nuit "open nightstand" puis "get kit". Allez à la piscine (pont le plus à l'est du bateau), mettez vous dans l'eau et tapez rapidement "swim" puis "dive" dans le milieu du bassin. Descendez dans le fond du bassin et prenez le bikini "get bikini top". Remontez vite car vous êtes limité en temps. Allez près de la chaise longue disponible et tapez "use sun lotion" puis "sit" à ce moment là une fille vous invite mais ne la suivez pas c'est un piège. Puis retournez dans votre cabine pour remettre votre costume en cuir. Allez faire un tour chez le coiffeur (pont le plus à l'ouest du bateau) puis montez voir le capitaine. Approchez vous du safe boat control pannel et tapez "pull switch". Maintenant allez au bar et prenez des spinach (sur le bar à gauche) que vous mangez tout de suite après. Vous pouvez aller au safe boat maintenant. Tapez "jump to boat" et attendez. Lorsque vous voyez votre bateau en plan d'ensemble avec le paquebot tapez vite "wear wig" et "use sun lotion". Pendant les dix jours dans le bateau de sauvetage vous devez avoir le grotesque gulp, les fruits ainsi que le kit pour pêcher. Après quelques secondes vous arrivez sur l'île.

## L ÎLE SUD AMERICAINE :

Sur la plage allez à l'ouest et parlez avec la femme nue jusqu'à ce qu'elle vous invite mais ne la suivez pas c'est encore un piège du docteur Monooke. Maintenant allez à l'Est puis au Sud. Pendant la longue et ennuyante phase où Larry se perd dans la jungle vous trouverez successivement des endroits en attendant à chaque fois. Premier lieu : le restaurant. Parlez avec l'homme au guichet et asseyez vous sur la chaise. Dès que tous les clients sont là on vous installe sur une table de camping. Allez au buffet et prenez le couteau près du fromage. Sortez du restaurant et en attendant un peu, vous vous retrouvez dans une chambre d'hôtel où vous devez prendre les "soap" dans la salle de bain et les allumettes sur la table de nuit "get soap" et "get matches".

## Deuxième et dernière partie :

TOUS

### L'ÎLE DE NONOOKIEE:

Vous êtes suspendu à votre parachute: "use knife". Quand vous êtes dans la jungle, prenez le stick en haut de l'écran et approchez vous de l'arbre au maximum, puis dirigez vous vers la gauche jusqu'à ce que vous butiez contre l'arbre et tapez "crawl" puis sud. Lorsque vous passez sous l'arbre, le boa tourne la tête vers vous et c'est à ce moment précis que vous devez taper "use stick" puis allez à l'est. pour passer les marais il y a un seul et unique chemin "jaune" en partant du haut de l'écran et passant sur la première grosse pierre. Vous devez suivre ce chemin de très près pour ne pas mourir et traverser sans danger, il est donc très conseillé de sauvegarder votre partie ici! Quand vous arrivez au tableau où il faut jouer les tarzans mettez vous le plus proche possible de la liane près du rocher sans tomber à l'eau et tapez: "use vine" puis deux fois ensuite pour sauter de liane en liane... lorsque vous atterrissez sur le sol, tapez "get vine" puis allez à l'est. Après la scène avec le chef vous vous retrouvez au bord d'une falaise. Allez au sud puis à l'est et près du feu tapez "get ashes" après allez au sud et faites "get sand" près de la mer. Retournez à la falaise et approchez vous le plus possible du bord (vers le milieu) et tapez "use vine"... Allez au nord ... Approchez vous des escaliers gelés et tapez "use sand"! Après allez au nord et vous êtes arrivé au dessus de l'antre de NONOOKIEE!!

VOICI LA DERNIERE ACTION DE CE PROGRAMME, LE RESTE EST SIMPLEMENT UN FILM.

### L'ANTRE DE NONOOKIEE:

Approchez vous de la faille d'où s'échappent des volutes de fumée et tapez "open rejuvenator" puis "stuff bag into rejuvenator" (il faut être relativement près de la faille et sur sa gauche) enfin "light bag"

et "throw rejuvenator" la secousse provoquée ouvre la porte de l'élévateur et vous pouvez entrer dedans! A partir de ce moment il n'y a plus rien à faire! Vous avez gagné!! Je ne vous raconte pas la fin que vous découvrirez vous mêmes!

C'était la solution de LEISURE SUIT LARRY GOES LOOKING FOR LOVE IN SEVERAL WRONG PLACES, proposée par Vincent.

ST

- Pour passer les questions du début dans LEASURE SUIT, appuyez sur les touches : ALTERNATE + X.



- 1)Prendre lunettes à infrarouge
- 2)Est
- 3)Prendre carte sur la table
- 4)Mettre lunettes
- 5)Lire carte code (27182)
- 6)Enlever lunettes
- 7)Est
- 8)Prendre shoker
- 9)Taper code 27182
- 10)Nord
- 11)Fondre glace. Vous récupérez:  
-paralysopulseur  
-phaser  
-respirator
- 12)Sud
- 13)Ouest
- 14)Ouest
- 15)Descendre
- 16)Poser shoker
- 17)Poser carte
- 18)Entrer porte 4
- 19)Est (2 fois)
- 20)Monter arbre
- 21)Utiliser paralysopulseur
- 22)Fouiller homme. Vous récupérez:  
-shuriken  
-griffes  
-makabishis  
-parchemin d'invisibilité
- 23)Descendre
- 24)Montrer guerrier a Ninja. Vous récupérez: 1000 Kokus
- 25)Est
- 26)Acheter jambon
- 27)Manger jambon
- 28)Acheter jambon
- 29)Acheter poisson
- 30)Acheter sake
- 31)Ouest (3 fois)
- 32)Sud
- 33)Poser shuriken
- 34)Poser griffes
- 35)Lire parchemin
- 36)Poser parchemin
- 37)Poser pièces d'argent
- 38)Entrer porte 3
- 39)Utiliser paralysopulseur
- 40)Prendre uncu
- 41)Fouiller uncu. Vous trouverez:  
-une flute  
-un peigne
- 42)Poser peigne
- 43)Sud
- 44)Entrer porte 2
- 45)Nord
- 46)Jouer flute
- 47)Poser flute
- 48)Nord
- 49)Tourner tête
- 50)Nord (2 fois)
- 51)Est
- 52)Prendre bible
- 53)Lire bible
- 54)Mettre clé en fer dans serrure
- 55)Poser bible
- 56)Poser clé en fer
- 57)Descendre
- 58)Utiliser le plan du souterrain et aller jusqu'à l'homme (attention aux barrière d'énergie)
- 59)Fouiller homme (jusqu'à ce que votre énergie soit au maximum)
- 60)Aller à la salle de torture
- 61)Pousser bassine
- 62)Mettre respirator
- 63)Descendre
- 64)Donner poisson à Nessie
- 65)Ouvrir coffre
- 66)Fouiller coffre. Vous trouvez:  
-une fiole de grannon  
-un grimoire
- 68)Sud
- 69)Monter
- 70)Utiliser le plan du souterrain et aller jusqu'à l'homme (attention aux barrières d'énergie)
- 71)Fouiller homme (jusqu'à ce que votre énergie soit au maximum)
- 72)Utiliser phaser
- 73)Sortir du souterrain (revenir dans la bibliothèque)
- 74)Ouest
- 75)Sud
- 76)Monter
- 77)Nord
- 78)Descendre
- 79)Prendre saucisses dans la cheminée
- 80)Prendre pichet (sur la table)
- 81)Est
- 82)Donner grimoire homme
- 83)Grannon. Vous récupérez: une amulette contre les maladies
- 84)Ouest (6 fois)
- 85)Fouiller sous le lit. Vous récupérez:  
-un kilt
- 86)Nord
- 87)Donner fiole homme
- 88)Sud
- 89)Est
- 90)Monter
- 91)Sud
- 92)Est (2 fois)
- 93)Descendre
- 94)Sud (3 fois)
- 95)Poser pichet
- 96)Poser kilt
- 97)Poser respirator
- 98)Manger jambon
- 99)Entrer porte 3
- 100)Prendre uncu
- 101)Nord
- 102)Est (3 fois)
- 103)Nord
- 104)Est
- 105)Nord
- 106)Mettre lunettes
- 107)Attendre 12 heures et pousser l'oeuf
- 108)Descendre
- 109)Boire sake
- 110)Utiliser phaser
- 111)Prendre morceau clé en or (au sol)
- 112)Ouest
- 113)Examiner pierre
- 114)pousser levier
- 115)Monter
- 116)Sud (2 fois)
- 117)Prendre lama
- 118)Nord
- 119)Ouest
- 120)Examiner bain
- 121)Examiner eau chaude. Vous récupérez: -un élément de clé en or
- 122)Est
- 123)Nord
- 124)Descendre
- 125)Est (2 fois)
- 126)Utiliser paralysopulseur
- 127)Fouiller homme. Vous récupérez:  
-des u'yaca  
-des herbes  
-un élément de clé en or  
-une bezoard
- 128)Poser bezoard
- 129)Casser lama. Vous récupérez:  
-un élément de clé en or
- 130)Réunir morceaux de clé en or
- 131)Ouvrir porte avec clé en or
- 132)Poser clé en or
- 133)Nord
- 134)Prendre tami
- 135)Sud
- 136)Ouest
- 137)Monter
- 138)Sud
- 139)Attendre 15 heures et faire sud
- 140)Manger saucisses
- 141)Utiliser paralysopulseur
- 142)Fouiller homme. Vous trouvez:-du sancu
- 143)Prendre bourse (contient du coca)
- 144)Nord
- 145)Ouest
- 146)Sud
- 147)Ouest (3 fois)
- 148)Sud (2 fois)
- 149)Pose lunettes
- 150)Poser U'yaca
- 151)Poser herbes
- 152)Prendre pièces d'argent
- 153)Prendre griffes
- 154)Manger sancu
- 155)Entrer porte 4
- 156)Nord
- 157)Donner coca homme
- 158)Parler avec homme
- 159)Parler avec homme
- 160)Ouest
- 161)Attendre 10 heures et faire nord
- 162)Demander laisser passer
- 163)Donner 15 pièces d'argent
- 164)Sud
- 165)Est
- 166)Sud
- 167)Est (3 fois)
- 168)Acheter jambon
- 169)Manger jambon
- 170)Acheter jambon
- 171)Acheter poisson
- 172)Acheter sake
- 173)Acheter cheval
- 174)Montrer laisser passer homme
- 175)Est
- 176)Utiliser paralysopulseur
- 177)Fouiller homme. Vous récupérez:  
-15 pièces d'argent  
-une lettre cachetée
- 178)Ouvrir lettre
- 179)Lire lettre
- 180)Est (4 fois)
- 181)Nord (3 fois)



# LES PORTES DU TEMPS

- 182) Ouest  
 183) Acheter masque ko-omote  
 184) Est  
 185) Nord (3 fois)  
 185) Nord (3 fois)  
 186) Mettre griffes  
 187) Grimper mur  
 188) Poser tami  
 189) Poser lettre  
 190) Poser certificat  
 191) Attendre 15 heures 30  
 192) Croiser les doigts  
 193) Dire toshis  
 194) Nord (3 fois)  
 195) Est  
 196) Utiliser phaser  
 197) Ouest  
 198) Sud (3 fois)  
 199) Monter  
 200) Sud  
 201) Manger jambon  
 202) Enlever griffes  
 203) Sud (3 fois)  
 204) Acheter manjus  
 205) Acheter sushis  
 206) Manger sushis  
 207) Manger manjus  
 208) Attendre 20 heures et faire sud  
 209) Manger poisson  
 210) Boire sake  
 211) Sud  
 212) Ouest (5 fois)  
 213) Acheter jambon  
 214) Acheter sake  
 215) Acheter poisson  
 216) Ouest (3 fois)  
 217) Sud  
 218) Poser griffes  
 219) Poser pièces en argent  
 220) Prendre kilt  
 221) Prendre u'yaca  
 222) Prendre herbes  
 223) Prendre pichet  
 224) Entrer porte 1  
 225) Donner pichet homme  
 226) Ouest (2 fois)  
 227) Manger jambon  
 228) Attendre 7 heures 01 et faire sud  
 229) Donner herbes femme  
 230) Embrasser femme  
 231) Fouiller pirogue. Vous récupérez:  
 - une cuisse de mammouth  
 - une hache  
 - du silex  
 232) Manger cuisse  
 233) Manger poisson  
 234) Boire sake  
 235) Prendre pirogue  
 236) Est  
 237) Mettre le feu  
 238) Mettre kilt  
 239) Mettre masque  
 240) Nord  
 241) Ouest (2 fois)  
 242) Parler avec kong  
 243) Regarder kong  
 244) Regarder kong  
 245) Est  
 246) Utiliser phaser  
 247) Monter  
 (DUBOIS Jean-Luc).

Au départ, taper: Prendre lunette, E, prends carte, mets lunette, regarde carte, E, jette carte, prends shoker, tape 27182, N, Chauffe glace, S, O, O, descends, entre porte 1 (préhistoire), 2 (Ecosse), 3 (Incas), 4 (Japon).

Au japon: E, E, monte dans arbre, paralysé ninja, fouille ninja Vous voilà en possession de shuriken, griffes, makabishis et d'un parchemin. Le but est de parvenir à Edo, mais il faudra un laissez-passer. (Daniel HEITZ)





# LEGEND OF DJEL

1) Allez aux pays des rivières de feu, cliquez sur le trou rempli de lave. Prenez le pouvoir, forcez l'entrée de la caverne (encore et encore). Prenez la fleur de plomb dans les ruines qui s'effondrent. Forcez la caverne, puis cliquez sur le monstre qui sort. Retournez à la maison.

2) Cliquez sur la statuette de Azeulisse. Cliquez sur la lanterne (en forme de sabot), prenez le diadème. (r. m. ).

3) Allez aux pays mouvants. Placez arbres et rochers comme sur le schéma. Il suffit de respecter l'ordre gauche-droite. Ne pas donner le diadème au sorcier (r. m. )

4) Allez dans la pièce de l'Alambic. Prendre la chandelle (1 plateau, à gauche sur l'armoire). Cliquez sur la sorcière, refusez sa proposition. Battez-vous avec elle et gagnez!! (r. m. ).

5) Cliquez sur votre boule de cristal.

6) Allez aux pays mouvants. Refaire les mêmes opérations qu'au 3°). Puis cliquez sur le serpent, relevez son défi et gagnez. (r. m. ).

7) Allez aux pays de la soif éternelle, cliquez sur la lanterne du milieu (sous la fenêtre). Cliquez sur le rocher de droite puis sur la princesse de droite, prenez la fleur de plomb et (r. m.).

8) Cliquez sur votre fenêtre et dites «oui».

9) Allez aux pays des

terres cendrées. Cliquez sur la statuette, puis vaincre le mal. Prendre la fleur de plomb et la formule (brique de droite), cliquez sur la fenêtre et délivrez votre princesse de son triste sort.

10) Allez aux pays des 100 contrées, cliquez sur le sabot. Cliquez sur le tableau et prenez la fleur (r. m. ).

11) Cliquez sur le globe.

12) Cliquez sur la statuette du sorcier Théros. Cliquez sur le flambeau de gauche puis de droite. GAGNEZ!! Le combat contre le mal. Prenez la dague dans l'œil du démon, cliquez sur la statue de sel (fond de pièce), sur le bac de lave, sur la fissure sous la fenêtre, sur Créor le vagabond et (r. m. ).

13) Allez aux pays de l'Océan de nacre. Cliquez sur le petit rocher, sur la faille de droite sur sa cavité

pleine d'eau et bonne chance. Prenez la fleur de plomb et pouvoir, et répétez l'opération 13 fois. Essayez de franchir le pont, puis cliquez sur l'idole, cliquez sur le vieillard, puis sur l'île.

14) Cliquez à la basse de l'arbre de droite, relevez le défi et gagnez, prenez l'Atlas. Cliquez 2 fois dans la rivière (r. m. ). Cliquez sur la

17) Cliquez sur la cornue et sur la porte, sur le trou et sur la bouche de l'Alambic 17 fois. (r. m. ).

18) Cliquez sur la statuette de théros, puis sur les inscriptions (r. m. ).

19) Allez aux pays des marais (Atlas). Cliquez sur le rocher sur le bonhomme, sur le second bonhomme (dans le fond), sur le gros bonhomme et refusez sa proposition (r. m. ).

20) Allez dans la salle de l'Alambic, cliquez sur le flambeau et sur l'orah (r. m.).

21) Allez au royaume des banquises, cliquez sur le diamant dans la colonne de glace et gagnez, cliquez sur le serpent et refusez (r. m.).

22) Cliquez sur la boule et allez au pays 1 de l'atlas. Cliquez sur la grille et sur la porte du fond. (r. m. ).

23) Cliquez sur la fenêtre, sur les 3 gnomes (r. m. ).

24) Allez aux pays des Marais et GAGNEZ!!

25) (Reportez-vous au 21), et acceptez à la fin.

26) Allez voir Kal et donnez-lui tout votre or.

27) Vous avez gagné!! (RESSEGUIER Dominique).

15) Ouvrir l'Atlas et allez au 1er monde. Cliquez sur la grille, sur la chauve-souris, sur la clef, sur la porte de gauche. Achetez l'œil de Nymphé (10p. d'or), prenez-la! (r. m. ).

16) Cliquez sur votre fenêtre. Cliquez sur la rivière, sacrifiez 10p. d'or. Cliquez sur le prisonnier, sur les fourmis, sur le fruit.





# CONSOLES

## ACTION FIGHTER

SEGA

● Lorsqu'on vous demande le nom TAPÉZ : DOKI PEN vous aurez toutes les armes et la voiture dès le départ, et lorsque le décompte sera terminé vous aurez 6 vies. (FAZI André)

● Quand l'hélicoptère apparaît, changez vous en moto ,recommencez, et il s'en ira.

● A la présentation, tapez "SPECIAL" à la place de votre nom et vous démarrez le jeu avec A,B,C et D et serez invincible. Vous pourrez toujours vous écraser, cependant, prenez garde lorsque vous conduisez.

## AFTERBURNER

SEGA

● A la page de présentation, appuyez cent fois sur la touche pause avant que la démo ne commence. Vous serez invincible. (LONG Patrick).

● Pour accéder au 15ème tableau sans perdre de vies, aller toujours en diagonale en haut à gauche.

## AZTEC

SEGA

● Voici un select round à la page de présentation: quand le parchemin est fermé faites 5 fois vers le haut une fois qu'il est ouvert et que Ninos saute et qu'il vas distribuer l'argent aux animaux faites 3 fois vers la droite et puis dès qu'il est suivie par les animaux faites 1 fois en bas et vous verrez à côté du parchemin Ninos avec un tableau dans les mains.

## ALIEN SYNDROME

SEGA

● Pour les vies infinies faire haut bas bas bas haut droite gauche droite gauche bouton 2. (LOISEAU marc)

## ASTRO WARRIOR

SEGA

● Pour le 1er monstre, tirez sur les 4 petits carrés d'abord puis sur celui du milieu, pour le 2ème tirez sur les 4 petits ronds. Puis sur le milieu, pour le 3ème tirez sur les pattes puis au milieu (sa "bouche"). (Fabien BIREMBAUT).

## ALEX KIDD III

SEGA

● Pour les soeurs servantes voici la réponse:  
1 Linda  
2 Betty  
3 Janet  
4 Cindy  
5 Lusie  
6 Kate.  
(DU JENHOAT Nicolas).



# ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD

SEGA

● A chaque fois qu'alex verra son niveau d'énergie baisser, munissez vous d'un symbole [SC] puis laissez vous tomber. Lorsque Alex réapparaîtra, retournez à l'endroit où se trouvait le [SC], et ramassez le à nouveau. Répétez continuellement ce procédé jusqu'à ce que l'énergie d'Alex soit revenue à son maximum, à l'approche de la fin du tableau, dirigez vous lentement vers le signe de sortie. Lorsqu'il sera juste sur l'écran, faites mourir Alex puis foncez vers la sortie, sans vous arrêter ou tuer quoi que ce soit. Ceci marche quasiment sur tous les tableaux.

● Commencez par chercher une carte chez Papa. La première est falsifiée, donc recommencez. Allez chez Kames pour apprendre par où il faut continuer. Passez le test chez Mary et recevez la deuxième partie de la carte. Questionnez Barbara dans sa pièce. Cherchez des réponses chez Mark et Tom. Chez James, ne touchez pas aux cendres. Demandez conseil par téléphone à Rockwell et commandez une pizza. Chez les "servants", nommez dans le bon ordre : 1 Linda , 2 Betty , 3 Janet , 4 Cindy , 5 Susie , 6 Kate et vous aurez la 3e carte. La 4e carte est donnée quand on aura trouvé les vêtements dans le tonneau dans la cuisine. Chez Rockwell, vous aurez une demi-heure après la poudre réparatrice. En allant chez James, demandez le titre du livre à la bibliothèque. Dans la salle avec la poudre réparatrice, restituez la 5e carte à l'aide de celle-ci. Puis, allez à l'étage au-dessus le plus à droite et cherchez la clef dans un vase. Dans la chambre d'Alex vous prendrez les objets pour écrire sur la table. Dans l'étage supérieur de gauche, ouvrez le coffre-fort et prenez le "Hang Glider"(delta-plane). Prenez au 4e étage la petite échelle dans le vase et partez au 6e étage. Là, vous verrez un écriteau. En le nettoyant, vous aurez une indication. Demandez le titre du livre chez Barbara. Cherchez le livre dans la bibliothèque et vous aurez la 6e carte. Regardez l'heure au 3e étage. L'horloge retarde. Rectifiez l'heure avec la mini-échelle. La dernière carte se trouve chez Mark et Tom. Le pont est levé et le gardien empêche les gens de sortir. Servez-vous alors du "Hang Glider" en partant du dernier étage. Papa n'est pas content que vous quittez le château, mais vous voulez aller au hall de jeu.

● Poussez la manette en haut et appuyez une dizaine de fois sur le bouton 2. Vous aurez 3 vies en plus, mais cela vous coûtera 400\$. Vous pouvez recommencer cela jusqu'à ce que vous n'ayez plus d'argent.  
(GUERIN Cédric)

● Quand l'écran affiche "Game Over" appuyer la manette en haut et 8 fois sur le bouton 2. (Il faut au moins avoir 4000 dollars).  
(Rodolphe GUILLARD)



# ALEX KIDD IN ENCHANTED CASTLE

MEGADRIVE

## ● ROUND 1 :

Au début de la première maison lors du duel, mettez dès le début "pierre", puis appuyez sur le bouton lorsqu'il vous imite. Faire de même pour la deuxième maison en commençant par ciseau. troisième "pierre", quatrième "ciseau". Il y a un passage devant et derrière le deuxième palmier, il vous suffit de sauter.

## ROUND 2 :

Première maison "pierre" avec les marmottes prenez la moto et avancez jusqu'au coffre entouré de boules. Cassez les, sautez trois fois et vous tomberez dans un passage souterrain. Pour la maison suivante mettez "ciseau".

## ROUND 3 :

Au premier pot, mettez "ciseau". Tuez la pieuvre en la frappant à la base de sa tentacule, rentrez et mettez ciseau.

## ROUND 4 :

A la fin du round montez tout en haut avec l'hélico vous trouverez un coffre gris.

## ROUND 5 et 6 :

Rien de spécial, n'oubliez pas de prendre le collier avant l'épreuve.

## ROUND 7 :

Détruisez le premier coffre détruit, et sautez sur place. Deuxième maison "pierre" troisième "ciseau", quatrième "feuille", cinquième "ciseau".

## ROUND 8 :

A la fin du premier pont sautez sur place, vous trouverez une épreuve, prenez le collier.

## ROUND 9 :

Première grotte "pierre" montez tout au long du tableau pour atteindre la deuxième partie, ou vous utiliserez l'hélico.

## ROUND 10 :

Il faut aller à droite, sauter au dessus du trou et tomber, aller à droite, monter, droite, monter, gauche, droite, puis traverser les lances et aller à gauche, monter, droite, droite au dessus des coffres, prenez la moto, aller à droite, droite, tomber, arrêtez vous sur la corniche et sauter vite en avant. A la maison mettez feuille, puis tomber. Droite, gauche, monter, droite, droite, monter, monter, monter, droite, droite, tomber, tomber, tomber, aller dans le coin et sauter sur place. Aller cinq fois à gauche, monter, droite, droite, monter, trois fois à gauche, monter et droite. Vous êtes à l'épreuve il change une fois dès que vous l'avez battu. Prenez la cape et cogner le à la figure.

(DUSSRRRRAT Olivier)



## ALTERED BEAST

● Pour pouvoir continuer la partie après un Game-Over, 4 de suite (pas plus de 4 fois), cela fera 12 vies; premier Game-Over positionner la manette en diagonale, vers le haut gauche puis appuyez sur les 2 boutons, pour les 3 autres Game-Over, faire la même chose en diagonale mais dans chaque autre diagonale (bas gauche, bas droit, haut droit.). Puis à chaque fois appuyez sur les 2 boutons cela après chaque Game-Over (toujours 4 fois).

● Enfoncez les touches du haut et de gauche suivi du bouton numéro 1 et vous démarrerez la partie avec plus d'énergie que d'ordinaire.

● A l'écran de présentation il faut pousser le Joypad vers le haut à gauche, puis appuyer sur les boutons 1 et 2. Vous obtiendrez plus de trois pastilles d'énergie. Pour continuer la première fois après la fin du jeu, poussez le Joypad vers le haut et appuyez sur les deux boutons de feu à la fois.

● Chef du premier niveau se met- tre du côté gauche de l'écran et tirez avec les boules de feu et quand il arrête de lancer ces têtes sautez et tirez. Ca le détruira plus rapidement. Chef du deuxième niveau ce rapprochez le plus vite possible et le plus près, puis tirez et quand vous voyez l'oeil, le monstre vous tirez avec ses yeux mettez votre bouclier électrique il se détruira plus vite (au moins 9 à 10 coups). Chef du troisième niveau au début se baisser en tirant puis se lever et appuyer sur le bouton 1 et faites toujours la même chose jusqu'à ce qu'il change de couleur. Chef du quatrième niveau : quand il se met en position pour vous foncez dessus, appuyez sur le bouton Un en sautant, puis dès que vous arrivez à l'opposé appuyez sur le bouton Deux pour lancer les boules dorées et dès qu'il passe à la couleur mauve n'arrêter plus de tirer dessus et vous aurez le privilège de rencontrer Athena. (Gregory Rachez)

● Si vous appuyez à l'écran de présentation les boutons B et "Start", vous pouvez choisir le nombre de vies, le niveau et le Round. Puis, commencez à jouer en enfonçant "A" et "Start".

SEGA

MEGADRIVE

## BLOODY WOLF PC ENGINE

● Pour doper le guerrier, une fois que vous verrez les deux soldats sur l'écran, Haut, Bas, Droite, Droite, Bouton 1, Bouton 1, Bouton 2, Select.

Pour que votre guerrier se prenne pour un Oiseau, Faites exactement la même chose que pour le doper mais à l'envers. Le sens gauche devient droite etc. Par contre pour le select et bien ça reste select (héhéhé).

Pour avoir un continu infini (oh DUR DUR), faites, Haut, Bouton 1, Bas, Bouton 2, Gauche, Bouton 1, Droite, Bouton 2.

Pour écouter toutes les zizics et les zons du zeu, Haut, Bouton 2, Select. Ahh!! Au fait après toutes ces instructions, faites RUN.

## BATTLE ACE SUPER GRAFX

● Faire le contraire de 'RESET' et vous pourrez vous éclater avec toutes les zizics de ze zuper zeu. (Destroy)

## BLACK BELT SEGA

● Pour avoir des vies infinies appuyez sur 1, votre personnage apparaît après il y a un écran noir appuyez vite sur reset sans lâcher jusqu'à ce que le personnage apparaisse avec x aucun chiffre. Pour vaincre Rita se mettre devant le feu accroupi et sauter en avant dès qu'elle recule vous atterrissez devant elle et frappez la avec des coups de poings, baissez vous tout en la frappant, donnez des coups de pieds dans les jambes jusqu'à ce qu'elle n'ait presque plus de vie et achevez la avec un coup de poing quand elle fait son grand saut. (MARTEL Loïc).

● Après les titres d'ouverture, l'écran flash en bleu pendant moins d'une seconde. Enfoncez le RESET et vous obtiendrez des vies infinies.

● 1er chef : Ryu : Il faut d'abord se baisser et donner des coups de pieds ensuite, lorsqu'il commence lui aussi à donner des coups de pieds, sautez loin derrière lui. Ensuite, assez bas en donnant des coups de pieds en même temps puis recommencez.

2ème chef : Hawk : Il faut éviter ses étoiles (attention, elles reviennent sur vous). Ensuite, il faut le coincer contre un mur et lui donner des coups de pieds.

3ème chef : Gonta : il ne faut pas bouger et lorsqu'il fonce vers vous, sautez et retournez vous en sautant et en donnant un coup de pied et coincer le contre le mur.

4ème chef : il faut s'adosser et ne donner que des coups de poings sans bouger.

5ème chef : Rita : il faut lui taper dans la tête, puis dans la poitrine, puis au niveau de la ceinture et enfin aux pieds, recommencez et pour l'achever, sauter en l'air sur elle et donner un coup de pied.

6ème chef : Wang : il n'y a pas de tactiques pour le tuer. Faites des sauts chassés et soyez veinard. (Thomas LOLLIOT)

● Pour tuer le 4ème chef, placez vous à gauche de l'écran et n'en bougez plus. Ensuite n'arrêtez pas de donner des coups de poing. Votre énergie baissera ainsi que la sienne mais c'est vous qui donnerez le dernier coup. (LAMBERTEAUX)

## BLADE EAGLE 3D

SEGA

● Quand au début du jeu "BLADE EAGLE" apparaît; mettre le bouton directionnel en bas. Et faites lui faire une rotation vers la gauche. Cette rotation doit être complète pour finir à nouveau en bas. Si cela est fait correctement vous apercevrez à droite du mot "EAGLE" un select round de 0 à 8. 0 est le premier niveau.

(Eric LIEBGOTT).

● Pour choisir le niveau de jeu, attendez l'apparition de l'écran de présentation, puis poussez le Joypad vers le bas et maintenez-le ainsi. A partir de cette position, parcourez toutes les positions en avançant dans le sens d'une aiguille d'une montre jusqu'à retrouver la position initiale, vers le bas. Toutes les positions doivent se suivre sans qu'on lâche le Joypad. Alors apparaît un pete 0 sur l'écran qu'on monte où on descend à souhait en abaissant ou en levant le Joypad.



## BLUE LIGHTNING LYNX

● CODES POUR "CHIP'S CHALLENGE" (144)

1 BDHP	25 PQGV	49 PPXI	73 QCCR	97 IOC5	121 BPYS
2 JXMJ	26 YVYJ	50 QBDH	74 MQNH	98 TKWD	122 SJUM
3 ECBQ	27 IGGZ	51 IGGJ	75 MJDV	99 XUVU	123 YKZE
4 YMCJ	28 UGDV	52 PPHT	76 NMRH	100QJXR	124 TASX
5 TQKB	29 KGON	53 CGNX	77 FHIC	101RPIR	124 NYRT
6 WNLP	30 OQZP	54 ZMGC	78 GMRO	102VDDU	126 QRLD
7 FXQO	31 RYNS	55 SJES	79 JILU	103PTAC	127 JMWZ
8 NHAC	32 PEFS	56 FCJE	80 EVUG	104KWNL	128 FTLA
9 KCRE	33 BQSN	57 UBUX	81 SCWF	105YNEG	129 HEAN
10VUWS	34 NQFI	58 YBLT	82 LLIO	106NXYB	130 XHIZ
11CNPE	35 VOTN	59 BNDL	83 OVPJ	107ECRE	131 FIRD
12WVHI	36 NXIS	60 ZYVI	84 UVEO	108LIOC	132 ZYFA
13OCK5	37 VQNK	61 NROW	85 LEBX	109KZQR	133 TIGG
14BTDY	38 BIFA	62 TIGW	86 FLHH	110XSAO	134 XPPH
15COZQ	39 ICXY	63 GOHX	87 YSYS	111KRQJ	135 LYWO
16SKKK	40 YWFH	64 IJPQ	88 WZVY	112NJLA	136 LUZL
17AJMG	41 GKWD	65 UPUN	89 VCZO	113PTAS	137 MPPX
18HMIJL	42 GMFU	66 ZIKZ	90 OLLM	114JWNL	138 LUJT
19MRHR	43 UGBP	67 GGJA	91 JPQG	115EGRW	139 WLHH
20KGFP	44 PXHL	68 RTDI	92 DTMI	116HXMf	140 JJK
21UGRW	45 OVPZ	69 NLLY	93 REKF	117FPZT	141 MCJE
22WZIN	46 HDQJ	70 GCCG	94 EWCS	118OSCW	142 UCLY
23HUVU	47 LXPP	71 LAJN	95 DIFQ	119PHTY	143 OKOR
24UNIZ	48 JYSF	72 ERFT	96 WVHY	120FLXP	144 GVXQ

(PELLISSIER Floriant)

## BOMBER RAID SEGA

● Mettre le Rapid Fire et vous aurez plusieurs façons de disposer de vos deux avions (tir en parallèle). (SOS SEGA)

● Quand vous avez n'importe quelle escadrille de bombardement, appuyez sur les 2 boutons de tirs pour changer la direction des tirs de vos escadrilles. (Fabrice DUCRET).

## CASINO GAMES PC ENGINE

● Tout d'abord pour avoir plus d'argent au lieu d'écrire votre prénom écrivez S.E.G.A. pour tapez ce code : 5774619774 vous aurez 902780 \$. (OBERHOLZ Cédric).

## CHOPLIFTER SEGA

● Tirez plusieurs fois sur la première base de fusées de l'ennemi et peu après, Superman apparaîtra et les prisonniers se mettent à courir deux fois plus vite.

Au deuxième stage, volez derrière le vaisseau de guerre, tirez et voilà les dents de la mer!! Au troisième tableau, voyagez en

● Pendant l'écran titre, faire : haut, bas, gauche, droite. Appuyez sur le bouton 1 et refaire haut, bas, gauche, droite et vous pourrez

● En tournant le Joypad à l'écran de présentation successivement vers le haut, le bas, à gauche et à droite, puis en appuyant sur le bouton de feu 1, vous n'avez qu'à répéter cette action deux fois pour pouvoir choisir votre niveau de 1 à 6.

Pour échapper aux éruptions volcaniques au 3e niveau, rentrez dans la grotte derrière vous et ressortez. Les blocs de lave ne pourront rien sur vous.

Au premier niveau, vous voyez un Bunker derrière le premier baraquement dont montent des fusées vers le ciel. En tirant dix d'elles, Superman apparaît. S'il est touché, les otages courent beaucoup plus vite vers l'hélicoptère.

## CASTLEVANIA NINTENDO

● Avant d'entrer au château, sautez au dernier moment au-dessus de la porte du donjon et fouettez. Vous aurez ainsi un sac d'argent.

Au deuxième niveau, descendez le premier escalier et fouettez deux fois le mur qui apparaît en bas : un poulet apparaîtra. Lors de la rencontre avec les hommes-poissons, mettez-vous sur la pierre de gauche de la plate-forme supérieure (chaque plate-forme est formée de deux pierres). Cassez avec votre fouet la pierre de droite pour accéder à la plate-forme inférieure. Là, accroupissez-vous et un sac d'argent apparaîtra.

Au troisième niveau, lors du combat avec la chauve-souris fantôme, fouettez la pierre la plus à droite de l'écran, un symbole de double jet ("II") apparaîtra.

Dans la première pièce du quatrième niveau, fouettez deux fois le mur et entrez dans le trou ainsi formé : une couronne apparaîtra. Le passage de la première plate-forme mouvante une fois atteint, ne montez pas sur celle-ci et mettez-vous à la place du chevalier se trouvant sous la plate-forme après l'avoir tué. Fouettez alors le côté droit du mur et un symbole de double ou de triple jet apparaîtra.

En quittant la première pièce du quatrième niveau par un escalier tout à gauche, vous obtiendrez dans la deuxième pièce un poulet. En allant vers la droite, vers un mur, vous verrez sur une grande plate-forme un chevalier : tuez-le et fouettez le plateau de gauche. Au sixième niveau, la quatrième pierre après l'entrée cache un "power-up".

Vous trouverez également dans cette pièce un symbole "II" (double jet).

En passant par les trois ascenseurs de la mort, allez vers la gauche et un escalier partant d'une colline formée de deux pierres apparaîtra. Ecartez la pierre de gauche et vous aurez une petite surprise.

Après être entré dans le septième niveau, passez à gauche. Vous verrez alors deux plateaux suspendus. Fouettez celui de gauche : vous pourrez vous alimenter.

En montant l'escalier qui mène hors du château, un trésor apparaîtra. Après le deuxième escalier, vous verrez plusieurs plateaux. Accroupissez-vous sur la quatrième pierre du plateau le plus bas : un sac d'argent apparaît.

Après avoir accédé au deuxième étage du niveau huit en montant un escalier, vous verrez un abîme à gauche et un plateau inaccessible à droite. Agenouillez-vous au-dessus de celui-ci et un sac d'argent apparaîtra.

Lors du combat contre les momies au niveau neuf, détruisez à gauche de l'écran la plus basse des trois pierres qui forment un escalier. Un poulet apparaîtra.

Pas de bonus cachés aux niveaux dix et onze.

Avant d'entrer dans la pièce de Frankenstein et Igor, au niveau douze, vous verrez une barrière de quatre pierres. Détruisez celle du haut à gauche et vous obtiendrez un grand coeur.

## CLOUD MASTER NINTENDO

● ROUND 1:

Armes conseillées: Dragon de feu, Bombes chercheuses  
Pour battre le phoenix, il faut lui tirer dans la tête. Pour éviter ses tirs il faut se mettre à gauche.

ROUND 2:

Armes conseillées: Quatre images, Quatre croissants  
Pour battre Kappa, il faut tirer juste au-dessus de sa tête. Pour éviter ses tirs il faut monter, ensuite descendre à gauche puis avancer tout en restant en bas.

ROUND 3:

Armes conseillées: Quatre croissants  
Pour battre le Bouddha géant il faut lui tirer dans la tête. Pour éviter ses tirs, il suffit de se mettre en bas et bouger de droite à gauche

ROUND 4:

Arme conseillée: bombes explosives.  
Je n'ai jamais combattu le chef. (OBERHOLZ Cédric).



## CYBERCROSS

PC ENGINE

● Pour reprendre au niveau où on a perdu, pressez simultanément sur joystick bus, bouton 1, bouton 2 et select et run. (Cédric LUPETTI).

● Niveau 1 : le têtard cracheur de feu :

Tuez les premiers ennemis, aussitôt une boule rouge apparaît en tirant sur un module. Première transformation, restez en bas, tirez sur le module après avoir récupéré celui-ci, allez en haut et là vous pourrez acquérir le sabre. Essayez de le garder jusqu'au têtard, si par malchance vous le perdez, sachez qu'en laissant FIRE 1 enfoncé, vous donnerez un coup de pied puissant. En présence du têtard, mettez vous au milieu des deux colonnes, appuyez sur Fire 1 sans relâcher : le têtard crachera du feu et après sautera sur vous à ce moment relâchez Fire 1. Faites cela une deuxième fois et il mourra.

Niveau 2 : l'homme masqué :

Il y a une telle profusion de modules qu'il est impossible de vous donner les emplacements exacts. Arrivé au monstre, mettez vous au trois quart de l'écran sur la droite : l'homme masqué fera quelques allers et retours en l'air puis il descendra... Tapez le alors avec le super coup de pied et faites cela jusqu'à ce qu'il meure.

Niveau 3 : la femme lapine :

Le tableau étant trop long et trop difficile, voici quelques indications. Si vous avez le "gun", évitez ses boules de feu et tirez, sinon préparez vous au super coup de pied et quand cette lapine saute en l'air balancez les lui un coup et recommencez.

Niveau 4 : l'homme langouste :

Si vous n'êtes pas transformé en force verte vous aurez beaucoup de mal à le tuer (sinon avec votre boomerang), alors éloignez vous de lui, tirez et baissez vous. Il se mettra à courir : sautez lui dessus et recommencez. (Nicolas SERAQUI)

## CHAN & CHAN

PC ENGINE

● Une fois le jeu terminé, appuyez sur le Bouton 1, Bouton 2, Select, Run. Vous pourrez ainsi continuer ou vous avez perdu. (DESTROY)

● Pour pouvoir continuer, appuyez, lorsque GAME OVER apparaît, sur les deux boutons de tir puis sur RUN.

## CYBORG HUNTER

SEGA

● Pour vaincre les boss des tableaux C et E, tirez dessus et passez en dessous d'eux quand ils sautent sans rien faire d'autre. Le boss du niveau F demande plus de réflexes et de chance qu'une tactique particulière. Par contre, le truc infailible pour vipron (niveau G) et qui ne marche pas pour les autres, consiste à utiliser la machine volante. Tirez (sauf s'il est en flamme), décollez pour éviter sa boule de feu ou son attaque fulgurante puis recommencez à tirer. (Emmanuel MEHOIS).

● Si vous trouvez des bombes ou des pierres dans le labyrinthe, allez simplement à l'ascenseur le plus proche, à l'intérieur de celui-ci allez à droite, puis vers l'objet. Vous pouvez répéter indéfiniment cette action afin de vous emparer d'un maximum d'objets ainsi dupliqués. Mais attention, les Cyborgs que vous pourrez rencontrer sont eux aussi dupliqués lors de la répétition de l'action.

● Quand vous rencontrez une pastille d'énergie prenez là puis entrez dans la porte la plus proche, ressortez et reprenez la pastille qui s'y trouvera de nouveau, rentrez encore dans la porte, et faites la même chose jusqu'à ce que vous ayez le plein d'énergie. Faites de même pour les pastilles de force psycho et les bombes. (THANH THIEN Nhan).

## CONTRA (GRYZOR) NINTENDO

● A l'écran de présentation, gardez les deux boutons de tir enfoncés et appuyez sur "Start". Vous verrez apparaître le menu des musiques du jeu.

Pour avoir trente vies dans ce jeu, faites la même opération que dans "Life Force" (le truc est cité dans le dossier "Life Force")

## CAPTAIN SILVER

SEGA

● Un mode continue existe. Lorsque vous avez perdu toutes vos vies le message "Game over" apparaît, mettez aussitôt votre joystick en haut à droite et appuyez de suite sur le bouton 2 plusieurs fois. Vous disposerez à nouveau de 3 vies. (FLUTTE)

● Monstre du premier niveau : il faut avoir les étoiles pour battre la sorcière et lui tirer dessus ainsi que sur ces sortes de citrouilles.

Monstre du deuxième niveau : on peut tuer le pirate avec ou sans les étoiles. Tirer lui dessus et quand il vous saute par dessus, passer de l'autre côté et ainsi de suite.

Monstre du troisième niveau : il vaut mieux avoir les étoiles pour battre le cyclope. Tirer lui dessus en sautant par dessus les rochers qu'il lance.

Monstre du quatrième niveau : il faut absolument les étoiles et tirez lui dessus. Quand il vous bloque, s'il met son bras en arrière pour vous frapper il faut se baisser. Sinon il faut sauter pour éviter son coup dans les jambes.

(BAUDU Jerome)

## COBRA TRIANGLE NINTENDO

● Au niveau 4, cherchez le réservoir à essence et la vie supplémentaire. Ne passez pas la ligne d'arrivée avant que le temps ne soit écoulé et répétez ainsi plusieurs fois cette opération.

● Pour battre le premier monstre il faut lui tirer dans le cou. Pour battre le deuxième monstre se mettre derrière lui et lui tirer dessus quand il ouvre la bouche. Toutefois si vous n'avez pas les missiles à têtes chercheuses vous ne risquez pas de le battre. Pour battre le troisième monstre tirer dans sa tête (faites attention à ses tentacules).

(Christiane ROBAUD)

● Pour gagner des points quand vous arrivez à la ligne d'arrivée et que le cobra saute, appuyez à fond sur left ou right.

(Pascal Reynaud)

# 3615 JOYSTICK

## LE SOS DE TOUS LES CONSOLEUX



## DRUNKEN MASTER

PC ENGINE

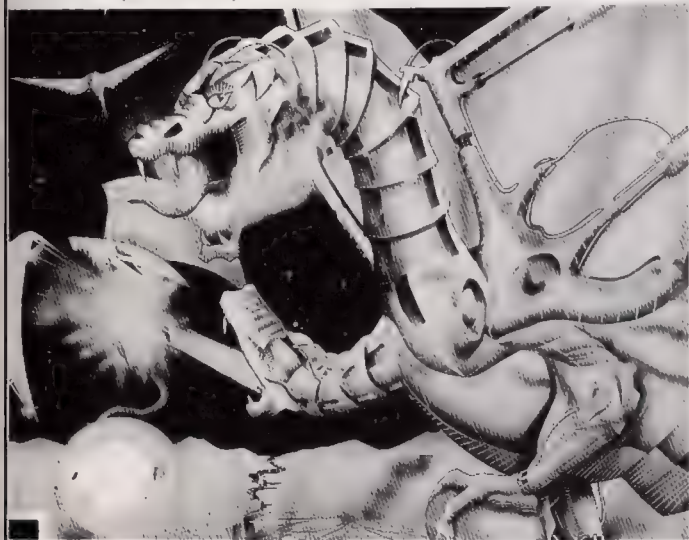
● Pour être en Debug Mode, Select, 4 fois Haut, 6 fois Droite, 2 fois Bas, 3 fois Gauche. Pour avoir un continu infini, une fois le jeu fini, attendez la présentation, faites Haut, Bas, Gauche, Droite, Run. Pour avoir une Surprise à 2 francs et 24 centimes (me dit DESTROY) appuyez sur le bouton 1, Bouton 2, Haut et Run le tout simultanément. Espérons que vous aurez assez de doigts. (DESTROY)

● A Game Over maintenir la manette à gauche puis appuyez sur RUN, ainsi vous recommencerez au même niveau. (PAREDES Ghislaine).

## DRAGON SPIRIT

PC ENGINE

● Pour avoir trois crédits, Bouton 1, Bouton 2, Run. Pour réduire la taille, faire 57 Resets et RUN. Pour avoir toutes les musiques, Gauche, Droite, Bas, Haut, Select, Gauche. (DESTROY)



## DRAGON BALL

NINTENDO

● Pour le stage "roi boeuf", pour le combat de la fin, il faut se coller à l'ennemi et le taper, ainsi, on ne perd pratiquement pas de point de vie.

Pour le "gang des lapins", il faut suivre le lapin jusqu'à la dernière maison, car si on retrouve les sept carottes et que l'on y arrive avant, il est impossible de rentrer.

Dans le stage deux, après être sorti de la maison où l'on présente l'action, monter à la première maison, taper dans tous les personnages, les laisser apparaître, puis sortir et renouveler l'expérience, quand le cochon sera apparu plusieurs fois, il laissera une clé qui vaut 500pts.

Dans le stage trois avant la première entrée à gauche en haut, dans le dolmaen, il y a une grotte secrète avec une capsule. Plus loin dans le même stage, on rencontre deux personnages mauves allant du haut en bas, allant au bas de l'écran et en continuant à droite, on trouve une autre grotte secrète.

Dans le niveau "gang des lapins 2", sur la lune, pour détruire le bélier qui lance des coups de gauts, il faut se coller à lui et l'immobiliser dans un coin, en lui donnant des coups de poings.

Quand l'on a les sept boules de cristal, il faut choisir "stimulant" quand le dragon demande le vœux, on passe ainsi de 150 à 250 pour la puissance de vie.

Quand Sangoku est sur la lune, il faut récupérer les boîtes à oxygène qui trainent, cela lui rajoute des points de vie, car, ils baissent dans l'espace.

(Jean Noel BRIFFAUT)

● Pour avoir de l'énergie, brancher la manette deux et appuyez sur la flèche down, sans dépassée 250 sinon vous seriez mort. (lolotte)

● Pour changer de tableau durant la partie : appuyez sur le bouton deux de la manette deux. (lolotte)

## DYNAMITE DUX

SEGA

● Règles pour passer les monstres :

Premier monstre niveau un : il faut se mettre en bas de l'écran face à lui, et lui tirer dessus avec les jets d'eau.

2ème monstre niveau un : il faut le frapper avec le super punch. Sauter quand il envoie ses pierres.

1er monstre niveau 2: il faut tuer le nain qui porte la tête de dragon. Une fois celui-la mort, les autres disparaîtront.

2ème monstre niveau 2: il faut monter en haut à gauche de l'écran et frapper les nuages avec le super punch.

1er monstre niveau 3: il faut le frapper dans les pieds en restant au bas de l'écran (pour ne pas qu'il vous envoie des coups de poings).

2ème monstre niveau 3: il faut sauter et lui tirer dessus avec le jet d'eau. N'hésitez pas à lui courir après tout en détruisant les flammes qu'il vous envoie.

1er monstre niveau 4: il faut carrément se mettre sur l'étoile, sauter et frapper avec le super punch.

2ème monstre niveau 4: il faut se mettre en bas de l'écran, face à lui, et lui tirer dessus avec le jet d'eau.

1er monstre niveau 5 : il faut uniquement frapper le roi Ping Arin. Sauter quand il envoie ses glaçons.

2ème monstre niveau 5 : il faut se mettre en haut à droite de l'écran et frapper les pierres avec le super punch.

1er monstre niveau 6 : pour tuer le dernier monstre, il faut sauter et frapper le joches que tient le monstre de métal. Quand vous aurez détruit le monstre de métal, le joker vous pourchassera. Evitez le, si possible, et frappez le avec le super punch. Attention quand le joker se met à sourire, préparez vous à sauter car il lachera des bombes.

Pour faire le super punch, il faut rester appuyé sur le bouton de frappe, et ensuite le lacher. (Izac Cedrick)

● Faites haut, bas, gauche, droite pour l'option select round. (Rodolphe GUILLARD)

● Pour obtenir le Select sound, il faut que vous répétiez ces mouvements à la page présentation avant que la démo commence: diagonale droite haut puis diagonale gauche bas (7 à 8 fois) et droite gauche (5 à 6 fois), vous verrez alors apparaître un nombre en haut à droite de l'écran. (LIMET Christophe)



# DUNGEON EXPLORER

PC ENGINE

● Pour démarrer au quatrième tableau avec un autre personnage tapez le code JBBNJHDCOG. Vous vous transformerez alors en princesse et vous aurez plus de vitesse et marquez plus de points que n'importe quel autre personnage. Ne prenez pas le crystal immédiatement après avoir tué le méchant de la fin du tableau. Attendez que le crystal vire au mauve avant de vous en emparer, ce qui vous procurera énormément plus de points que d'ordinaire. Voici les codes passes permettant de passer d'un tableau à un autre:

2 P ALJFJ DOLOE	9 P ACLNL FOOOA
3 P ACDFD HIFNI	10 P AELCL FIBOM
4 P AKJFJ HKANM	11 P ABBFB FCCDM
5 P ABGPG HJFMK	12 P AMLPL FKHDI
6 P ADMFM HLAMO	13 P AJLGL GNING
7 P AKLCL FNLMG	14 P AGBOB JHLAG
8 P AFLHL FMLOE	

● Entrez le mot de passe: "DEBDEDEBDA". Le code sera incorrect. Après avoir tout sélectionné, restez appuyé sur la touche RUN et le bouton I, vous bénéficierez alors d'un personnage hyper puissant.

## Objets :

La fiole bleue en transparence vous remets votre énergie initiale. La fiole blanche marquée W vous permet de faire remonter votre énergie.

La bouteille bleue repousse tous les adversaires présents à l'écran. La chaussure avec une aile vous rends plus rapide pendant un certain temps.

La bague avec rubis vous rends invulnérable pendant un certain temps.

La hache sert au personnage qui en a déjà une.

Le miroir, très rare, est pour la femme (mot de passe JBBNJ-HDCOG).

Mot de passe des personnages:

FIGHTER : ADJPJDMOOA

THIEF : BDJFJMAFJI

WARLOCK : CMDPJMCGBK

WITCH : DGJAMGBNGC

BARD : EMGKJMDOBE

BISHOP : FDJAJDAFGM

ELF : GGJKJDIGOO

DWARF : HDMFMJENJG

Différents montres:

- Taureau humain
- Chenille
- Gorgone
- Crabe géant
- Moines
- Tigre géant
- Méduse
- Dragon à trois têtes
- Personnage humain géant
- Tête de diable avec doigts.... etc.....

● Quelques astuces pour différents monstres

-Niveau avec méduse bleue entourée de ronds gris:

Détruire tous les ronds, sauf un qui tournera autour de la méduse puis tirer sur la méduse en tournant autour.

-Dragon à trois têtes:

Se mettre en haut, à droite et ne plus bouger. Le géant restera bloqué (voir croquis).

-Personnage géant:

Se mettre en haut, à droite et ne plus bouger. Le géant restera bloqué (voir croquis).

-Niveau final: visage du diable avec ses doigts:

Se placer soit à gauche, soit à droite en haut de l'écran, dans un petit renforcement.

Mot de passe pour chaque niveau:

- JNNCGIMBHG

- ALJFJDOLOE

- ACDKJKIEOI

- JECOJNNKBO

- JANLJNMABG

- JPNEJNBPAI

- ADBFDGPNJC

- AOBFJMPKJG

- AHEPJCEKK

- JNNBJNEFBC

- JCPEJHAEGA

- JKNIMCEEHC

- JOINJHFOHF

Niveau final :

JCAEGEDANG.

(Daniel HERZOG).

# DOUBLE DRAGON

SEGA

● Au deuxième et au troisième niveaux, il y a des précipices, en y faisant tomber vos ennemis, vous les neutralisez pour toujours. Méthode : au premier, deuxième et troisième niveaux les vies sont infinies, placez-vous alors au bord du précipice et laissez-vous frapper : l'ennemi va vous dépasser et vous pourrez le faire tomber en lui donnant un coup de pied aérien. Pour les ennemis qui tombent par terre au bout de deux coups de pied, les frapper une première fois avant d'appliquer ce truc. Pour les géants, cette méthode ne peut être utilisée, il faut déplacer son personnage jusqu'à ce que le géant soit dans la bonne position pour tomber. (BOZELE Laurent).

● Pour arriver au niveau 4 avec un maximum de vies : lorsque vous vous battez avec le géant vert à la fin du niveau 3, laissez tomber votre personnage jusqu'à ce qu'il ne vous reste plus qu'une vie. Dès que le géant meurt (il clignote),

se jeter une nouvelle fois dans le précipice puis continuer le jeu. Vous arriverez au niveau 4 avec toutes vos vies (c'est appréciable car à ce niveau les vies ne sont pas infinies.). (BOZELE Laurent).

● Pour pouvoir continuer jusqu'à la fin du jeu, sautez trente fois vers le haut dès le début du quatrième niveau.

Si un type veut vous lancer un bâton de dynamite, mettez-vous exactement devant lui. Quand il le lance, reculez, le type vous suivra bêtement et se fera sauter lui-même.

Au début du niveau quatre, sautez trente fois vers le haut, et continuez la partie, vous ne devriez pas avoir de mal à terminer ce niveau.

(DARMON)



# DUNGEON EXPLORER

PC ENGINE

Voici la liste des codes des quatorze niveaux pour chaque personnage:

Level	Fighter	Thief	Warlock	Witch	Bard	Bishop	Elf	Dwarf	Princess
1	ADJPJ DMOOA	BDJFJ MAFJI	CMDPJ MCGBK	DGJAM GBNGC	EMGKJ MDOBE	FDJAJ DAFGM	GGJKJ DIGOO	HDMFM JENJG	
2	ADBFD GNPJC	BDJFB DAHPI	CLJFJ MKDBO	DMLFJ MFMBA	EOMAJ MLLBA	FOJAD IAGI	GLJAJ DKDOK	HBGFG DGIJC	
3	AMLCJ JHMEC	BLJKB HCDMM	CNJAG NDNCC	DOLAD NNICE	EIJAD NCFCM	FIMAJ CBOFE	GCGFG HMNNG	HIJAJ NAGKO	
4	ADIHJ HLBOO	BNMFO HEMMA	CILPJ NHMFA	DHEAM NEHCI	EKJAJ NKACI	FFGKJ IJLFA	GPMFM HOINC	HKJKJ HCDKK	JBBNJ HDCOG
5	ABCNJ HJEOK	BKGPE HGJME	CKLFJ HPJFE	DKOAG NMCCM	EOJKG NGFDO	FEJAJ HFOEG	GBDKD HNNME	HBJFJ IBGLM	JCLCJ HFNOK
6	ACICJ HPLOG	BEJFL HFMNC	CELAJ IDMEC	DBBFJ NAHDK	EGJAM NOADK	FEEAM NBPDE	GGJAJ HPIMA	HJJFJ CDDLI	JABIJ HHIOO
7	AAIJJ HNOOC	BJDFB HHJNG	CMLAJ CLJEG	DGLPD NICDO	EKDPD NHPDG	FGOKG NJKDA	GAJPG HJHMM	HAJFJ NFMLE	JBONJ HENPI
8	ABINJ HOLPE	BJEPB CGIKE	CJHFD HIFNK	DDIFJ IEOKC	EKDIJ HNMOG	FALFJ NAFDM	GAJ CJ NGEBM	HAJFL HFONE	JLNCD NIBGE
9	AJINJ HMOPA	BGOCO IJLHE	CFIFM HOKNG	DJAFJ HFPNA	EIJ CJ HPJOC	FACPJ CGJKA	GAGCO IGGHM	HIJFB HHLNA	JGNCJ HAEGA
10	AANNJ HKBPM	BJICB HAHOI	CIIFG HMPNC	DPAFG HDANM	EHONM IOIJA	FHIFJ IEMKE	GNMIE CODHI	HHJFB HGLPC	JPHCG IJLGM
11	AIHNJ HIEPI	BDANO IBGJK	CHIFJ HNPPA	DIKFM HBFNI	ECNCJ NCEAM	FHIFO HEOME	GHJNL HKDFK	HHBKB HHKIA	JCN CM CBOGI
12	ACCNG HJENK	BAFNB HHJJG	CCAPG CMOIC	DHPFJ HAFPK	ENNCG NGECO	FNIAB HFOOG	GPDHL NCGFO	HPBAOL NFPIE	JNICJ HFOEK
13	AHPNJ BKBDM	BCPCL BNIAG	CAPKJ BDPBC	DPPAJ EAEGK	EHPCJ EKBMI	FPIFB EFPHG	GGGNE EMNMG	HFBIB EHIMA	JHANJ OGLKM
14	ANAEJ EPKEG	BCBCL OIBEM	CJPFJ BKABO	DPBAJ BFNCA	EFFID EIEMM	FJNKO LMAHK	GOMHO EOIMC	HGBHO EBHMM	JKAHJ EEOKI



## EXCITEBIKE NINTENDO

● Appuyez sans arrêt sur A pour remonter plus vite sur votre moto.

(Mourad GUEBLI).

● Pour aller plus vite dans les sauts de bosse, il faut diriger la manette vers la droite, puis en l'air il faudra la stabiliser de sorte qu'elle reste droite.

(LEBRUN Fabrice)

## F-16 FIGHTING FALCON

SEGA

● Poussez le bouton #1 du joystick joueur N°1, quand "LEVEL 01", apparaît à l'écran, pressez la touche directionnelle de haut en bas pour choisir vos étapes.

(Eric LIEBGOTT).

## FORGOTTEN WORLDS

MEGADRIE

Stage 1 : tout d'abord essayez de détruire le plus possible de lanceurs de missiles. C'est eux qui donnent les Zennys. Il y a deux araignées à détruire ainsi qu'un générateur de mine, ceci vous donne pas mal d'argent avant le magasin.

Magasin : achetez une trousse de soins, un coeur, une potion de vie, une armure. Dans l'usine détruire impérativement le bloc bleu (10 000 zennys) ainsi qu'un grand nombre d'engrenages qui vous donneront beaucoup de zennys.

Gardien : se mettre à gauche de l'écran placer le module entre sa bouche et vous et tirez. Lorsque les mines s'en vont, foncer mettre le module sur sa bouche et tirez. Il ne doit pas résister longtemps.

Stage 2 : quelques secondes après être apparu, tirer dans l'eau (nombreux zennys).

Magasin : potion de vie, trousse de soins, coeur, bombe au napalm et lazer plus puissant. Le deuxième ilot après le magasin contient une armure, tirez dessus elle apparaîtra. Pour éviter les serpents verts, mettez vous tout en haut.

Gardien : mettez vous à l'extrême gauche et viser son coeur (à gauche de la base du corps) si vous lui tirez les bombes au napalm il ne résistera pas longtemps.

Stage 3 : ne manquez les araignées qui peuvent rapporter des zennys.

Magasin : achetez de quoi vous ravitailler, garder les bombes au napalm. Lorsque vous entrez dans la cave, tirez au plafond il y a des zennys. Gardien pendant la montée éviter ses mains, tirez sur ses épaules. Une fois les deux épaules détruites tirez sur son visage en évitant les lazars.

Stage 4 : rien de spécial à la première intersection, prendre en haut en tirant sur la porte du haut. A la deuxième intersection prendre en bas. C'est l'itinéraire le moins risqué.

Magasin : ravaillez-vous, gardez les bombes aux napalm.

Gardien : tirez dans la tête puis sur le serpent. Ce monstre est assez facile.

Stage 5 : idem stage 4.

Gardien : Se mettre au milieu de l'écran et tirez au niveau de sa tête. Ne pas s'en approcher sinon vos tirs seront bloqués par la porte.

Stage 6 : essayez de faire le plus d'argent possible. Tirez sur les serpents de fumée il y a beaucoup d'objets cachés dans les nuages. Magasin : ravaillez-vous uniquement. Lorsque les géants apparaissent, tirez dans leurs bouches. Et gardien rien de spécial.

Stage 7 : Ce stage est le plus long est le plus dur. Il y a deux magasins et des armures cachées. Economisez vos zennys pour vous acheter une très bonne armure. Gardien : ce monstre est très long à détruire, il n'a pas de point faible, il faut lui tirer n'importe où. Bon courage. (LACOUX Stéphane)

## ENDURO RACER SEGA

● Faites haut, bas, gauche, droite pour l'option select round. (Rodolphe GUILLARD)

● Pour obtenir le Select sound, il faut que vous répétiez ces mouvements à la page présentation avant que la démo commence: diagonale droite haut puis diagonale gauche bas (7 à 8 fois) et droite gauche (5 à 6 fois), vous verrez alors apparaître un nombre en haut à droite de l'écran.

(LIMET Christophe)

## FANTASY ZONE

● Pour obtenir l'invulnérabilité, Appuyez sur Pause (pendant une partie), Bouton 1, 2 fois sur Bouton 2, 3 fois vers le Haut, 4 fois vers le Bas, 5 fois à Droite, 6 fois à Gauche.

(DESTROY)

PC ENGINE

● Achetez toutes les pièces de moteur et ainsi les armes de votre vaisseau ne seront jamais épuisées.

● Un truc précis et terriblement infailible lorsque la créature de bois apparaît anéantissez la en lui tirant 16 fois dans la bouche. Pour la troisième, quatrième, sixième, et septième créature, placez vous au dessus d'elles et lâchez des heavy bombs vous les exterminerez beaucoup plus vite. (SIMON David)

● Pour acheter des Extra-lives dans le premier magasin, attendez la fin du jeu de démonstration Opa-Opa pour lire les explications sur la bande qui défile. Alors, poussez le Joypad 25 fois alternativement vers le haut et vers le bas. Le prix des vies reste d'ailleurs le même dans les autres niveaux, si l'on n'en a pas acheté au premier niveau. Au troisième magasin, on est assez riche pour se payer dix vies supplémentaires.

SEGA

## GHOSTS'N GOBLINS NINTENDO

● Pour choisir son niveau il faut, pendant la présentation, tenir enfoncée la touche Droite et tapez 3 fois sur la touche B. Après cela, appuyez sur la touche Haut, la relâcher, tapez 3 fois B, appuyez sur la touche Gauche, relâcher tout, et appuyez 3 fois sur B. Ensuite tapez sur la touche Gauche, relâchez, et tapez 3 fois sur B.

(BERTRANT Yves)

● Pour obtenir une chouette, tirer sur un tombeau: (les tombeaux sont des monuments en pierre, qu'on construit au-dessus des tombes). Mais faites attention car la chouette vous envoie un disque d'étoile, et si ça vous touche, ça vous transforme en crapaud. Alors vous devriez monter sur un tombeau et sauter le disque pour l'éviter. (GONZALEZ Jean-Emile).





## GOLDVELLIUS SEGA

● Voici un super code: 6JCWT6DU7YBCQ83KVKDC OWW6CJEH3KCG. Vous aurez les 7 boules de cristal et vous aurez tué tous les chefs sauf Goldvelli, qui se trouve sous un arbre mort où il y a deux pierres, il faut taper celle de droite et un trou apparaîtra. On arrive avec 18 potions (le maximum) devant le chef. Allez dans la mer en dessous où il y a des requins puis achetez une 19ème potion. Elle ne s'inscrira pas mais vous serez invulnérable... (POTTIER Julien).

● Quelques codes :  
VX34W56BAQF2WZ82BW4 0JJA2CJOD7QN6  
GZJKLGPS74QL2PE5LZL3C PCSUS8ZHW73  
8URMDUCHSRQKUSAHNJT SDQ67UFSYNNEG  
(DUSAUCHOY Nicolas).

## GHOSTBUSTERS

SEGA

● Pour commencer le jeu avec 1975800\$ entrez AA quand on vous demande vos initiales puis rentrer # 1173468723 et appuyer sur le bouton 1. (DE SEREVILLE Thilbault)

● En choisissant "JON" comme nom de joueur, et en entrant le numéro de compte suivant, vous disposerez de 57400 dollars : 768 074 2587.

● Voici un code qui permet de jouer la première manche sans risque:  
AA 3235179853.  
Une fois la première manche effectuée, pour passer le "march mallow" se mettre de côté, avancer vers la maison, une fois collé à la maison, attendre que "M M" soit à l'opposé et entrez, une fois fait, on est dans l'hôtel, il faut grimper les escaliers. Tout en grimpant il faut tirer le plus souvent en diagonale et grimper le plus vite possible. (MAZEAU Marc)

## GHOSTS'N GHOULS

MEGADRIVE

● Pour arriver à la fin du jeu, terminez les 5 niveaux, puis, lorsque vous recommencez au premier tableau (le jeu n'est en effet pas encore fini), tirez sur la croix et le coffre s'ouvrira. La princesse apparaît alors brièvement pour finalement laisser place à une arme qui vous permettra de tuer facilement la mouche. Le jeu est réellement fini si toutefois vous aviez tué la mouche pour la première fois avec l'armure dorée.

## GALAGA 88 PC ENGINE

● Pour augmenter le niveau de difficulté du jeu, appuyez, à l'écran de présentation, sur "Haut" et "Run" en même temps. (DESTROY)

## GANGSTER TOWN SEGA

● Pour trouver le grand chef, tirez dans la coque du bateau, il sortira. (DU JENHOAT Nicolas).

● Lorsque vous perdez, tirez dans votre chapeau (en vol). Cette option n'est valable qu'une fois. (Fabien BIREMBAUT).

## GALAXY FORCE

SEGA

● Pour avoir les vies infinies, faites sept fois "Pause" à l'écran de présentation.

## GHOST HOUSE

SEGA

● Sautez quand les flèches arrivent et vous deviendrez doré après un moment, ce qui vous rendra invincible quelques temps.

## GRADIUS

NINTENDO

● Armes conseillées : tir double et les missiles, une ou deux options et un bouclier magnétique si vous avez des problèmes avec les sphères des mazars, allez en bas et dès que celles-ci apparaissent, tirez le plus grand nombre de fois dans leur direction. Quand la sphère s'ouvre, montez peu à peu pour éviter les tilds, mais toujours en tirant. Grâce à vos options, la sphère finira par exploser. N'allez surtout pas tout en haut, la sphère suivante apparaîtra dans votre direction et vous devriez répéter l'action dans le sens inverse. Si vous détruisez plus de dix têtes de mouil, vous serez projeté au niveau 5. Niveau 4 : Armes conseillées : le laser pénétrant et missiles, une ou deux options et un bouclier magnétique rien de particulier, mais faites attention aux canons mobiles qui tirent dans tous les sens et anticipent sur vos manoeuvres.

Niveau 5 : armes conseillées : laser pénétrant, une option et plusieurs capsules de vitesse. Ces armes sont nécessaires, car dès que des créatures antennoides se manifesteront, votre vaisseau ralentira. Tirez sur les sphères rouges de leurs bras et ceux-ci exploseront.

(JOUIN Thierry)

● Pour avoir l'arsenal d'armes dès le début, faire: deux fois haut, deux fois bas, appuyez une fois sur gauche, droite, gauche, droite, puis sur B et A.

● Voici un mode continue: BAS.HAUT.B.A.B.A.B.A.B.A.START.





# GOLDEN AXE

● Légende : mettre quelqu'un au sol une fois = lui donner une série de coups d'épée.

## PREMIÈRE JOURNÉE :

Dès le départ, il arrive deux attaquants : l'attaquant au gourdin A et l'attaquant au gourdin B. L'attaquant au gourdin A arrive d'abord sur vous. Il suffit de le mettre une fois au sol pour qu'il meure, puis vient l'attaquant au gourdin B, il faut le mettre deux fois par terre pour qu'il meure.

Attention, pendant que vous en attaquez un, l'autre peut vous attaquer par derrière et cela peut ce produire avec tous les ennemis. Avancer lentement pour que l'attaquant au gourdin A vienne seul et le mettre deux fois par terre pour le tuer.

Avancer, deux attaquants arrivent. Vient d'abord l'attaquant au gourdin B, il faut le mettre deux fois par terre pour le tuer. Ensuite il faut mettre deux fois par terre, l'attaquant au gourdin A.

Avancer lentement pour que l'attaquant au gourdin A vienne seul, il faut le mettre deux fois par terre pour le tuer.

Avancer dans le bas de l'écran, sauter au dessus de la créature à la patte de poulet et donner des coups d'épée vers le bas pour faire tomber le guerrier d'Amazonie de la créature puis monter sur la créature et lui donner des coups de queue pour qu'il meure.

Avancer tout en bas de l'écran et donner des coups de queue au nain pour que la magie augmente le plus possible.

Avancer lentement pour que l'attaquant au gourdin A vienne seul. Il faut le mettre deux fois par terre pour le tuer.

Avancer et se mettre sur le plateau qui est au dessus de sol et dès que le guerrier d'Amazonie monte sur le plateau avec sa créature, utiliser la magie. Alors le guerrier d'Amazonie tombe, et dès qu'il remonte, lui donner un coup de queue. Il faut lui donner deux coups de queue pour qu'il meure.

En ayant utilisé la magie, normalement, l'attaquant au gourdin B qui était avec l'ennemi, meurt.

Descendre du plateau et avancer tout droit. Les deux géants au marteau arrivent. Il suffit de leur donner quatre coups de queue chacun pour qu'ils meurent.

Après les avoir battu, l'écran se noirci. On se retrouve au coin d'un feu. Dès qu'on se lève, il faut prendre la magie en frappant des coups d'épée le nain, qui en donnera chaque fois qu'on le touchera.

## DEUXIÈME JOURNÉE :

Dès le départ, l'attaquant au gourdin A vient. Il faut aller sur le deuxième plateau où il y a des arbres, et descendre au maximum. Si on est assez descendu, l'attaquant au gourdin A tombe tout seul dans l'eau.

L'attaquant au gourdin B vient sur vous. L'attendre et dès qu'il est près de vous, sauter au dessus de lui. Dès que vous êtes retombé, il faut se retourner et lui donner des coups d'épée, alors, au lieu de tomber à terre, il tombera dans l'eau. (Avant de lui

sauter par dessus, s'assurer d'être bien assez près du bord.)

Avancez, l'attaquant au gourdin B arrive par derrière, ne pas le laisser avancer. Lui sauter dessus en lui donnant des coups d'épée vers le bas et à son tour il tombera dans l'eau. Quant à l'attaquant A, le laisser venir et dès qu'il est assez près, lui sauter par dessus, se retourner et lui donner des coups d'épée. Lui aussi tombera dans l'eau.

Avancer. Dès qu'apparaît le dragon A, lui sauter par dessus en donnant des coups d'épée vers le bas. Le guerrier d'Amazonie tombera, alors monter sur le dragon A, se mettre en face de lui et lui cracher du feu deux fois pour le tuer.

Avancer, l'attaquant au gourdin B vient, il vous suffit de lui cracher du feu deux fois dessus. Il est venu avec le guerrier d'Amazonie, lui aussi, il faut lui cracher du feu dessus, par deux fois.

Avancer encore, l'attaquant au gourdin A et le guerrier d'Amazonie arrivent. Il faut leur faire la même chose qu'aux précédents pour les tuer.

Avancer, et deux guerriers d'Amazonie arrivent. L'un est sur le dragon A. Ne pas bouger, les attendre. Dès que le guerrier sur le dragon A est assez près, lui cracher le feu dessus. Le dragon est alors sans personne dessus. Ne pas s'inquiéter si un guerrier d'Amazonie est derrière vous, il ne vous fera rien car il veut monter sur le dragon. Dès qu'ils sont en face, leur cracher le feu deux fois pour les tuer.

Avancer et un soldat squelette vient avec un guerrier d'Amazonie. Cracher du feu sur le squelette trois fois pour le tuer et trois fois aussi sur le guerrier d'Amazonie.

Enfin, l'écran se noirci et on peut prendre de la magie avec le nain en bleu et les barres de vie avec le nain en noir.

## TROISIÈME JOURNÉE :

Avancez et un guerrier d'Amazonie sur un dragon B vient avec l'attaquant au gourdin B. Sauter sur le guerrier d'Amazonie lui donnant des coups d'épée vers le bas et montez sur le dragon B. Aller dans le coin tout en haut de l'écran. Personne ne peut vous attaquer, les deux ennemis monteront dans le coin, eux aussi sans vous toucher, et ils seront bloqués. Dès qu'ils sont dans cette position il faut de suite vite descendre et se mettre contre le mur, puis, chacun à leur tour, ils viendront et vous n'aurez plus qu'à leur lancer deux boules de feu chacun pour qu'ils meurent.

Puis arrivent un guerrier d'Amazonie et l'attaquant au gourdin A. Utilisez la même technique que précédemment. Il faudra lancer deux boules de feu pour tuer le guerrier d'Amazonie et une boule de feu pour tuer l'attaquant au gourdin A.

Avancez. Arrivent le guerrier d'Amazonie sur la créature à patte de poulet et l'attaquant au gourdin A. Il faut sauter sur le guerrier d'Amazonie en donnant des coups d'épée vers le bas pour le faire tomber de la créature, montez sur la créature, puis donner deux coups de queue aux ennemis pour qu'ils

meurent.

Avancer, se mettre au milieu de l'écran et frapper le nain pour qu'il donne des magies. Avancer, arrivent deux attaquants au gourdin B, il faut leur donner deux coups de queue à chacun pour les tuer.

Avancer et sauter d'un plateau à l'autre puis descendre. Dès qu'on voit les deux géants au marteau, remonter sur le plateau et se mettre en haut, avancer très près du bord. Un géant monte, et se jette dans le vide, sauter dans le vide par dessus l'autre qui arrive et l'attendre dans le coin, en haut à droite de l'écran. Lui donner trois coups de queue pour qu'il meure.

Avancer, l'attaquant au gourdin A vient avec l'attaquant au gourdin B, il faut leur donner deux coups de queue à chacun pour qu'ils meurent.

Avancer et un guerrier d'Amazonie arrive avec un chevalier en armure. Alors utiliser la magie puis donner un coup de queue pour tuer le guerrier d'Amazonie. Quant au chevalier en armure, il faut lui donner des coups de queue pour le tuer. Enfin l'écran se noircie et on peut prendre de la magie et de la vie.

## QUATRIÈME JOURNÉE :

Dès le départ, il faut se mettre contre le mur de la maison d'en face et attendre les adversaires. D'abord l'attaquant au gourdin A. Il faut le mettre deux fois au sol pour le tuer. Puis vient l'attaquant au gourdin B, il faut lui aussi le mettre deux fois au sol pour le tuer. Avancer et deux soldats squelettes arrivent. Il faut sauter par dessus en leur donnant des coups d'épée vers le bas. Répéter sur chacun d'eux l'action six fois pour qu'ils meurent.

Avancer encore et un soldat squelette arrive. Attendre qu'il soit à notre hauteur et ne plus s'arrêter de lui donner des coups d'épée. Il faut le mettre au sol trois fois pour le tuer.

Avancer et trois attaquants arrivent, deux aux gourdins A et un au gourdin B. Il faut les mettre deux fois au sol pour les tuer.

Avancer encore et un attaquant au gourdin B avec deux soldats squelettes arrivent. Il faut leur sauter dessus en leur donnant des coups d'épée vers le bas et répéter l'action jusqu'à ce qu'ils meurent.

Avancer et trois autres attaquants arrivent. L'attaquant au gourdin A et deux soldats squelettes. Leurs envoyer la magie dessus et utiliser la même technique que pour les précédents.

Enfin l'écran se noircie et on peut prendre de la magie et de la vie en frappant sur les nains.

## CINQUIÈME JOURNÉE :

Dès le départ, deux soldats squelettes arrivent, il faut monter sur le plateau qui est au dessus du vide vers le bas de l'écran. Il suffit de sauter et de donner des coups d'épée vers le bas et le soldat squelette tombera dans le vide. Il faut faire la même chose avec l'autre squelette (il faut être assez près du bord pour pouvoir les faire tomber).

Avancer, un autre soldat squelette arrive par derrière. Dès qu'il arrive à notre niveau, lui sauter dessus en donnant des coups d'épée



**SEGA**

vers le bas, lui aussi tombera dans le vide. Avancer, et dès que le dragon A vient, lui sauter dessus en donnant des coups d'épée vers le bas et le guerrier d'Amazonie qui était dessus tombera. Monter sur le dragon A, se mettre en face du guerrier et dès qu'il se relève, lui cracher du feu dessus. Répéter l'action trois fois pour qu'il meure.

Avancer et l'attaquant au gourdin A et l'attaquant au gourdin B arrivent. Se mettre dans le coin en haut à gauche de l'écran. De cette façon un seul des adversaires attaque et dès que qu'il est tué, sortir du coin pour tuer l'autre. Il faut leur cracher du feu dessus deux fois.

Avancer, deux autres attaquants arrivent, l'attaquant au gourdin A et l'attaquant au gourdin B. Utiliser la même technique que pour les précédents, pour les tuer.

Avancer encore et deux chevaliers en armure arrivent. Les attendre et dès qu'un des deux est assez près, lui cracher du feu dessus. Répéter l'action pour l'autre, cela cinq fois chacun.

Avancer et se mettre légèrement plus haut que le bas de l'écran, et cracher du feu autant de fois que possible afin de prendre les magies au nain.

Avancer et l'attaquant au gourdin B arrive avec le géant au marteau. Il faut cracher deux fois du feu sur l'attaquant au gourdin B pour qu'il meure. Et cracher cinq fois du feu sur le géant pour qu'il meure à son tour.

Avancer et deux soldats squelettes arrivent. Il faut leur cracher trois fois du feu dessus pour les tuer.

Avancer et enfin Titan le sanguinaire et un soldat squelette arrivent. Pendant que Titan le sanguinaire se forme, frapper le plus possible le squelette et dès que Titan a fini de clignoter, lancer la magie. Alors normalement le soldat squelette est mort. Quand Titan envoie ses éclairs, sur le sol, les éviter en se déplaçant vers le haut ou vers le bas. Quand on veut attaquer, lui sauter par dessus pour éviter sa hache, puis lui donner des coups d'épée vers le bas pour le faire tomber. Quand il est au sol, s'approcher de ses pied et dès qu'il se relève ne plus arrêter de lui donner des coups d'épée jusqu'à ce qu'il retombe. Alors s'éloigner et répéter l'action jusqu'à ce qu'il meure. Attention, ne pas sauter trop près, il risquerait de donner des coups de hache avant qu'on saute, et pas de trop loin, car on risque de tomber devant lui, et il pourrait nous mettre un coup de hache. Si on ne l'a pas battu, et qu'on n'a plus de vie continue, il faut appuyer en haut à gauche et sur les deux boutons simultanément vous aurez une vie continue en plus.

(Patrick BIAGGINI)

● Quand il y a deux sortes de nains, tapez d'abord ceux qui donnent de la magie au lieu de ceux qui donnent de l'énergie car ils partent avant.

(GUERIN Cédric)

**GUN SMOKE****NINTENDO**

● Le moyen de trouver une WANTED est de tout le temps tirer dans tous les sens et si vous remarquez que votre tir bute sur quelque chose continuez à tirer et elle apparaîtra. (POTTIER Julien).

● Dès que l'écran de présentation apparaît, appuyez quatre fois sur la touche A, quatre fois sur la touche Select deux fois à droite, puis Start. Vous avez alors un nouveau revolver avec trois cents munitions.

(ALBERICI Philippe)

● 1er stage : Bandit Bill-rifle 10000\$ :

Faites donc un petit tour pour admirer le paysage et surtout pour prendre 100 000\$, si vous voulez acheter vos armes et 50 000\$ pour le futur. Shooter sur le premier ensemble de trois tonneaux à droite, vous aurez un gros pow qui va raser les ennemis de l'écran. Au sixième tonneau à droite après le pow, vous obtiendrez un cheval. Après le deuxième ensemble de trois tonneaux à gauche vous verrez un tonneau isolé à droite, détruisez le, prenez l'objet, ensuite tirez au-dessus de l'objet que vous avez pris et apparaîtra la précieuse affiche. Après avoir passé les deux tonneaux de gauche, tirez sur le coin de la maison et vous pourrez prendre une étoile qui vous rendra invulnérable pour un court instant. Le prochain à droite que vous sera une vie suivie d'un tonneau. Utilisez votre arme normale.

2ème stage : Cutter boomerang-rifle 12 000\$ :

Au troisième tonneau à droite vous aurez une vie. Au milieu en tirant une étoile apparaîtra, abattez le quatrième tonneau à gauche, prenez l'objet, tirez au dessus et vous obtiendrez l'affiche. Au premier magasin à gauche, achetez un cheval. Le prochain tonneau de gauche que vous rencontrerez sera un pow. Pour battre le chef, gardez votre arme normale, tirez sur les ennemis qui apparaissent à l'écran et tirez sur le chef quand la zone est dégagée et qu'il a lancé ses boomerangs.

3ème stage : Deuil Hawk-rifle 25 000\$ :

Au troisième tonneau à gauche vous aurez un pow suivi d'une vie au prochain tonneau à droite. Le tonneau suivant à gauche sera une étoile. Au premier magasin à droite achetez un cheval et armez vous du shoot gun. Après le magasin, détruisez le premier tonneau à gauche, prenez la tête, tirez ensuite à côté de celle ci et apparaîtra l'affiche. Les prochains tonneaux à droite que vous rencontrerez dissimulent une vie. Pour le chef armez vous d'une machine gun, faites attention il faut vite. Tirer car il se déplace presque aussitôt après qu'il ait tiré.

4ème stage : Ninja Darts-rifle 20 000\$ :

Au cinquième tonneau à gauche vous aurez une étoile. Au premier magasin à droite, achetez un cheval et armez vous du shoot-gun. Les deux prochains tonneaux à droite que vous rencontrerez dissimulent une vie suivie d'un groupe de trois tonneaux ou se trouvent un pow. Abattez les deux tonneaux suivants, prenez l'objet, tirez ensuite sur la pierre à côté et l'affiche apparaîtra. Pour le chef armez vous de la smart-bomb dès que vous aurez tué tous les ennemis de l'écran et la Ninja Darts apparaîtra. Faites lui sa fête.

5ème stage : Fatman Joe-rifle 20 000\$ :

Au troisième tonneau, vous aurez une étoile. Au septième tonneau à gauche une vie, au premier magasin à gauche achetez un cheval et un shoot-gun. Au tonneau suivant, un pow. Tirez sur les deux prochains tonneaux à droite, les objets, l'affiche apparaîtra. Pour le chef, armez vous du machine gun, méfiez vous de ses déplacements rapides et de ses bombes.

Dernier stage : Wingate-rifle 30 000\$ :

Pour passer ce stage il faut être prudent et se méfier des tireurs qui se trouvent dans les maisons au troisième tonneau à gauche vous aurez une étoile. Au septième tonneau à gauche une vie, au premier magasin à gauche achetez le cheval et le shoot-gun. Le tonneau à gauche que vous rencontrez ensuite dissimule un pow. Abattez les deux tonneaux qui suivent et restez au milieu de l'écran, vous verrez alors un tumulus constitué de pierres, tirez au milieu et l'affiche apparaîtra pour le chef armes du magnum. Ne restez jamais à la même place (après l'avoir abattu vous serez certainement joyeux. Mais attention car vous serez surpris de le voir se relever. Après l'avoir refroidi une deuxième fois, vous pourrez voir la sublime fin de votre cow boy solitaire.

(Jean philippe ROSSI)

**GUNHED****PC ENGINE**

● Pour écouter toutes les musiques, au moment où le vaisseau apparaît sur votre écran, appuyez 16 fois sur Gauche & Droite (genre Décathlon).

Pour avoir le choix du tableau, faire comme pour écouter les musiques mais il faut rajouter Bouton 1, Bouton 2, 21 une fois Select. Maintenant, choisissez votre musique et celle ci ne correspondra plus à elle même mais à l'autre. (z'avez pas compris, ben au tableau bien sûr). (DESTROY)

● N'attaquez pas le navire divisé en 2 de la fin du niveau 1 pendant 80 secondes et vous aurez 20 nouvelles bombes et un extra 10-up. (DESTROY)



## GOONIES II

NINTENDO

En mode continue, entrer le code S'IGNY 4W! N!F et ensuite faire comme ça : se procurer des clefs (pour la fin). Avancer à droite, prendre deuxième porte. Dans la phase aventure, avancer, prendre l'échelle y monter, aller à droite, reculer, mettre chaussures rapides, sauter le trou et aller à gauche. Ensuite, monter à l'échelle, aller complètement à droite, prendre porte, avancer, aller complètement à droite jusqu'à la première porte. Prendre cette porte, reculer, aller complètement à gauche, descendre à l'échelle, aller tout en bas de l'écran puis à gauche, vous vous retrouverez bloqué par un mur, prendre échelle pour descendre. Arrivé en bas de l'échelle, monter tout en haut de l'écran grâce aux échelles. Aller complètement à gauche tout en restant en haut, prendre la porte du haut, aller à gauche, prendre marteau, taper au centre de l'écran, avancer, descendre tout en bas de l'écran et prendre la porte de gauche, revêtir le diving suit. Arrivé dans l'eau, prendre la porte en bas à gauche et ouvrir porte avec clef.  
(Damien DRUBIGNY)



## HEAVY UNIT

PC ENGINE

● Pour rendre le jeu plus difficile. Restez appuyer sur les touches: I, II, Select et Gauche (Destroy)

● Pour écouter toutes les musiques: pressez Fire 1, Fire 2, joystick gauche et select. Pour sélectionner le niveau de difficulté. Bouton 1, joystick gauche. Select. (Sur l'écran de présentation.)  
(Cédric LUPETTI).

## IKARI WARRIORS

NINTENDO

● Après avoir perdu les trois vies, appuyez une fois sur le bouton A, deux fois sur le bouton B, puis une fois sur le bouton A et vous disposerez de trois vies, cela peut être renouvelé autant de fois que vous le désirez.  
(SARRAZIN Fabrice).



## GYROMITE

NINTENDO

● Enfoncer les boutons "A" ou "B", pour obtenir le tableau voulu.  
(DUPE-VIGHETTI Anthony).

## ICE HOCKEY

NINTENDO

● Quand il y a une bagarre contre l'ordinateur appuyer sur b et a (avec la nes max ou avantage) repetez l'operation jusqu'à ce que l'arbitre arrive et vous verrez que ce n'est pas vous qui irez en prison.  
(Norbert FAY)

● On peut jouer dès le début sans gardien de but en choisissant d'abord un ou deux joueurs et en appuyant ensuite simultanément sur les boutons de feu A et B des deux joypads et le bouton "Start" du Joypad 1.

Pour ne plus faire perdre de la vitesse à votre palet et pouvoir ainsi jouer le temps que vous voulez, ne le faites pas toucher les joueurs et rentrez-le au but en appuyant comme en haut, à la fois sur les boutons de feu A et B des deux Joypads et le bouton "Start", après avoir réglé la vitesse et la durée du jeu. Vous pouvez combiner les deux astuces.

**LES SOLUCES,  
LES BIDOUILLES,  
LES SOS,  
C'EST SUR  
3615 JOYSTICK**



● Niveau 1 : aucun truc précis, une simple question d'entraînement.

Niveau 2 : Shizuken : il existe une salle secrète dans la tête d'un Bouddha. Agir comme pour passer une porte. Pour tuer le sorcier à la roue de feu qui vous fournira le parchemin n°1, se mettre contre le bord du tableau et le frapper quand il s'approche. Attention : lorsqu'il se trouve au-dessus de vous, avancez légèrement pour éviter ses tirs.

Niveau 3 : Nagato : il s'agit d'un niveau sans sorcier. A un certain moment, vous aurez le choix entre deux portes : celle du bas est une salle où vous trouverez un remède. Tandis que celle du haut vous mène à la suite du tableau.

Niveau 4 : Igo : au deuxième étage, continuer sans prendre l'escalier, il y a un remède au troisième étage à gauche. Grimper l'escalier, ou se trouve une vie. Tuez le sorcier Benkei, détenteur du parchemin n°2, en avançant vers lui et en vous plaçant sous sa massue. Repartez immédiatement pour l'amener à frapper sa massue. Repartez immédiatement pour l'amener à frapper dans le vide. Dès qu'il relève sa massue, revenir vers lui pour frapper son genou gauche. C'est son seul point faible.

Niveau 5 : Tosa : c'est une des deux salles d'entraînement vraiment utile. La

plus facile des quatre d'ailleurs. Revenir ensuite par le niveau 4.

Niveau 6 : Isumo : salle d'entraînement sans grand intérêt. Passez à la manche suivante sans gravir les escaliers.

Niveau 8 : Yamato : c'est la deuxième salle par ordre d'importance. Et comme la première, elle augmente le chiffre de votre compteur de force. Une fois passé, repartez (en passant par le niveau 10) directement par le niveau 11.

Niveau 9 : Kaga : comme au niveau 2, il faut monter sur la tête des statues de Bouddha. Au nombre de trois. La première est un passage secret vers le troisième. Quant à la deuxième, elle contient une vie. Pour tuer le sorcier qui opère sous la forme d'une larve volante (posseur du parchemin n°3), utiliser la technique employée avec le n°2 et quand il se déplace horizontalement, sauter afin de le frapper dans l'abdomen.

Niveau 10 : Iga : vous trouverez dans le deuxième corridor une grande porte à mi-chemin. Il ne faut pas encore entrer, mais continuer à marcher. Plus loin se situe une salle avec un journal. Pour tuer le sorcier à deux têtes qui vous livrera le parchemin n°4, anéantissez d'abord la tête du bas avec ma technique n°2, puis celle du haut avec la technique n°3.

Niveau 11 : Owari

Vous passerez facilement ce tableau avec un brin de savoir faire. Pas de truc particulier.

Niveau 12 : Echyu : il n'y a aucun sorcier. Juste un conseil, avancez prudemment et doucement. Reculez un peu lorsqu'un rocher tombe.

Niveau 13 : Suruga : continuer chaque tableau jusqu'au bout car certains cachent des salles contenant des gourdes de vie. Pour tuer le sorcier "oeil" qui détient le parchemin n°5, restez au bord de l'écran opposé à celui du sorcier. Lorsqu'il se dirige vers vous, courez vers lui et sautez en lui tirant dessus puis retrouvez l'autre bord de l'écran. Renouvelez cette opération plusieurs fois.

Niveau 14 : Echigo : salle d'entraînement inutile, passer immédiatement au niveau 15.

Niveau 15 : Mito : lorsque vous êtes dans le troisième corridor, ne prenez pas la deuxième porte (c'est l'entrée de la salle où se trouve le sorcier), mais continuez jusqu'au bout. Dans une des salles vous pourrez vous procurer un journal (si vous n'en avez pas déjà un).

Pour tuer le sorcier à tête de mort qui vous permettra d'aborder un magnifique sabre (grâce à lui vous serez deux fois plus puissant qu'auparavant), sautez en frappant sans arrêt son crâne fêlé. Attention : le sorcier ne tourne pas toujours quand il arrive au bout de l'écran, il peut aussi le faire avant.

Niveau 16 : Edo : à la fin de cette manche, vous rencontrerez le maître des sorciers. Le premier qui se présente (avec un seul oeil et une grande tunique) n'est qu'un sous fifre. Pour le tuer, il suffit de tirer sur les boules de feu qu'il envoie, afin d'abattre le véritable maître des sorciers, il faut tout d'abord lui enlever deux masques (en le frappant) avant de pouvoir le blesser. Pour cela, utilisez encore la technique du parchemin n°3. Il est conseillé de se placer juste sous son bras pour sauter et le frapper, sans faire attention aux rochers qui (à mon avis) n'interviennent à ce moment que pour vous effrayer...

(Nicolas SERAQUI)

● Pour vaincre le premier sorcier (la roue de feu) il faut sauter et lui donner un coup d'épée. Pour vaincre le deuxième sorcier (celui à la massue) : il faut mieux avoir le katana. Donnez lui des coups normaux dans les jambes, reculez et reclamez lui un coup, reculez... Pour vaincre le troisième sorcier (la guêpe) rester où vous êtes et faites la prise que vous avez apprise en tuant le deuxième sorcier quand vous ne pouvez plus lui faire sautez et donnez lui des coups dans l'abdomen. Pour vaincre le quatrième sorcier (la chenille à deux têtes) : dès le début faites la prise du deuxième sorcier puis quand vous avez tué la première tête sautez et faites la prise que vous avez apprise en tuant la guêpe. Pour vaincre le cinquième sorcier (l'oeil) sautez et faites la prise de la guêpe. Pour vaincre le sixième sorcier (le crâne de feu) faites lui la prise de la guêpe et quand il se sépare en plusieurs petites têtes faites la prise de l'oeil. Pour zigouiller les boules de feu du septième sorcier, anticipez le sens dans lequel il les lance puis faites la prise du deuxième sorcier. Enfin pour vaincre le huitième sorcier il faut lui faire la prise de la guêpe et le frapper au visage. Son masque deviendra bleu, puis apparaîtra sa véritable tête, il sera alors vulnérable.

(Michael MORMORT)

● Au début du jeu, faites la manoeuvre suivante : -gauche, gauche, bas, haut, appuyez sur les 2 boutons simultanément. Vous aurez l'option select round.

Quand l'écran de fin de jeu apparaît, faire la manoeuvre suivante, pour avoir l'option continue :

-haut, haut, bas, bas, appuyez sur le bouton 2.

(LONG Patrick).

● A Chikuzen, sautez sur la statue du Bouddha et lorsque vous aurez atteint le point le plus haut de votre saut, appuyez sur "Haut". Vous trouverez alors dans une pièce secrète une calebasse. Sortez ensuite de cette pièce par la porte et, une fois arrivé à Kagal, répétez la même opération avec la nouvelle statue du Bouddha. Vous serez ainsi directement transporté à l'étape suivante. Ce truc marche également en partant de Kagal.

● Avant d'allumer la console, appuyez sur les deux boutons de feu pour les lâcher dès que l'écran de présentation s'est formé. Puis poussez le Joypad vers le haut à gauche. Maintenez -le enfoncé et appuyez sur le bouton 1. Un chiffre apparaîtra sur l'écran. On choisit son niveau en poussant le Joypad vers le haut ou vers le bas, avec bouton 1 ou 2 on commence le jeu comme d'habitude.

# KID ICARUS

**NINTENDO**

● Pour faire baisser les prix des objets à certains marchands, brancher la manette N°1 sur la prise N°2 et là appuyez en même temps sur A et B.

Voici un moyen de trouver l'emplacement du reaper. Quand ça se passe dans un écran noir, il faut détruire les cruches 1,2,8 en les portant dans le haut à gauche et si il y a nombre de marteaux :

3,2,1,0 et l'emplacement du reaper : 5,7,6,4.

Mais, quand l'écran est bleu, il faut détruire les cruches 2,6,7.

Nombre de marteaux : 3,2,1,0 et l'emplacement du reaper : 1,5,3,8. (POTIER Julien).



## KID (PC) NINTENDO

● Il y a une fleur cachée qui donne une vie tout à gauche du tout premier stage... (Daniel CHARBIT).

## LEGENDARY AXE PC ENGINE

● A Game Over maintenir le 1 et select, ensuite appuyez le plus de fois à gauche. (PAREDES Ghislaine).

## KUNG FU KID

SEGA

● Pour tuer le premier ennemi, donner des coups de pieds en laissant appuyé sur les boutons un et deux, et éviter ses coups de pieds.

Le deuxième ennemi : quand il vient vers vous, faire un petit saut avant et donner un coup de pied. Recommencer cinq à sept fois.

Le troisième ennemi : Aller au niveau de sa gorge et frapper très vite sur le bouton 2. Le quatrième ennemi : éviter les couteaux. Frappez les ennemis en l'air. Descendez avancez vers le mur, donner des coups de pieds.

Le cinquième ennemi : éviter les boules de feu déclenchées une demie seconde après que vous vous soyez accroupi, donnez un coup et sautez en l'air.

Le sixième ennemi : avancer, sauter dans sa direction, revenir, avancer vers lui, accroupissez vous, donner un coup de pied, sauter vers la gauche ou la droite suivant le coup de pied.

Le septième ennemi : attaquer les sept filles en l'air en donnant un coup de pied.

Le huitième ennemi : le frapper à sa nuque plusieurs fois.

Le neuvième ennemi : éviter ses couteaux, donnez lui un coup de pied; repartez, recommencez.

Le dixième ennemi : éviter la prise de la tortue en l'empêchant de rebondir sur les murs, quand vous lui aurez donné un coup encore.

Le onzième ennemi : éviter les boules de feu, montez en haut à droite, baissez vos, donnez un coup de pied, allez vers lui, éviter encore les boules de feu, donnez un coup de pied. Recommencez, puis c'est fini...

(DELAMBILY Sylvain)

## KUNG FU

PC ENGINE

● Pour tuer les ennemis de fin d'étage

1 étage: il suffit de se baisser puis taper avec les pieds jusqu'à ce qu'il recule, alors reculez puis recommencez.

2 étage: se baissez pas trop près de lui quand il va lancer son boomerang, l'éviter et sauter en donnant un coup de pied et récidiver.

3 étage: approchez-vous de lui, sautez en donnant un coup de pied, si vous voyez qu'il va donner un coup de poing se baisser puis taper avec le pied, si vous voyez qu'il va donner un coup de pied, sauter en donnant un coup de pied.

4 étage: il suffit de baisser, et donner des coups de poings; quand il disparaîtra, avancer, quand vous ne pourrez plus avancer, se baisser puis donner des coups de poings, et des coups de points au ventre.

5 étage: donnez un coup de pied puis se baisser et donner des coups de poing.

Et vous aurez gagné, vous recommencez au début, le dragon marquera 1.

(Sébastien DURAND).

NINTENDO

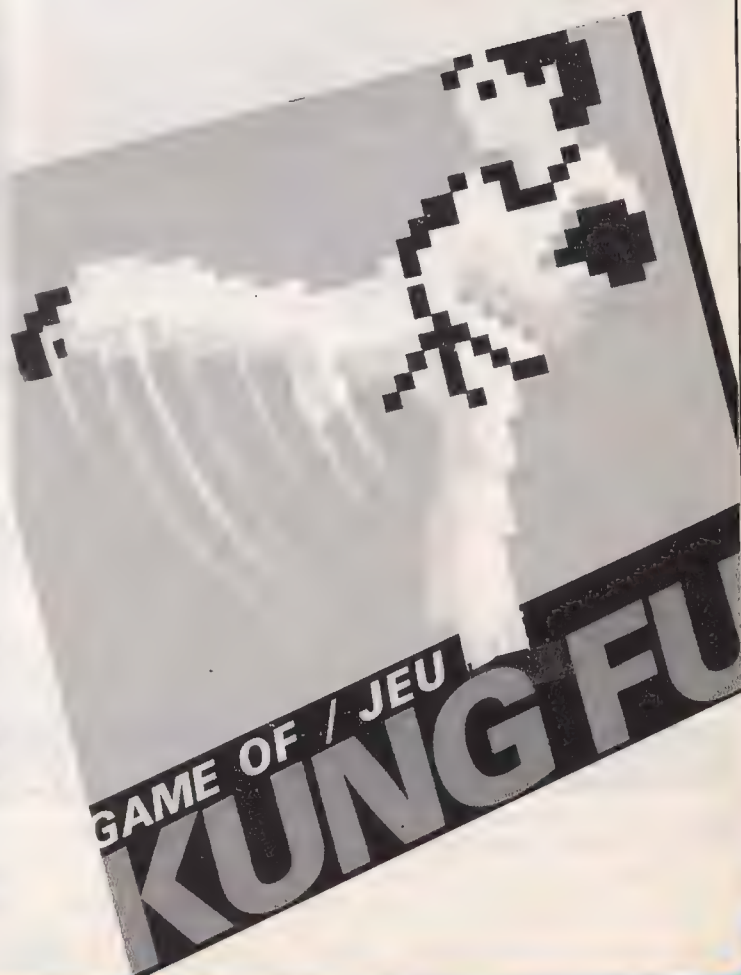
● En donnant au douzième ennemi qui vient à votre rencontre un Jumpkick (saut plus coup de pied), vous aurez 5000 points. Mais ce truc ne marche pas quand il s'agit d'un lanceur de couteaux.

● 1) Lorsque TOM TOM tourne dans les airs, dans votre direction, appuyez sur le bouton "UP", cela fera sauter Thomas qui attaquera TOM TOM dans les airs.

2) Un bon moyen de gagner 5000 extra points en battant 12 grippers en une seule lutte. Ceux, celles que vous envoyez ne comptaient pas plus que le lanceur de couteaux au TOM TOM. Alors laissez les passer et utilisez vos poings contre les grippers. (Stéphane BALBIANO).

● Pour battre le Boss en personne autant de fois que vous le voulez, il faut simplement le marteler de coup de pieds dans les jambes il n'y résistera pas.

(CARRAYROU Robin)





## 1er tableau :

Au début détruire un maximum de vaisseaux pour obtenir des nacelles. Pour anéantir les nains de la mort, tirez dans la partie rouge. La plupart du temps, ce sont toutes les sortes de vaisseaux rouges qui donnent des nacelles. A la fin du tableau il y a un grand mur à détruire. Là allez tout en bas tout en continuant à tirer, vous trouverez une vie. Pour tuer le cerveau essayer d'abord d'avoir le speed, puis pour que ça soit plus facile et plus rapide le laser. Tourner autour, jusqu'à ce que les nains soient en retard sur vous, puis tirez le plus possible dans l'oeil. Si cela n'est pas suffisant, refaire un tour et tirer. Recommencer jusqu'à ce qu'il meurt.

## 2ème tableau :

Toutes les bases lanceuses de missiles ou de vaisseaux peuvent être détruites. Au début (après la série des petites navettes) le chemin se sépare en deux. Là, prendre à gauche c'est plus facile. Ensuite une pluie de météorites s'abat sur vous, rester en bas et les éviter de droite à gauche. Le chemin se sépare à nouveau en deux, prenez encore à gauche. Puis il se sépare en trois. Ne surtout pas prendre à gauche (c'est trop difficile) prendre au milieu ou à droite (c'est plus dur mais vous pouvez obtenir une nacelle). Puis sur les deux côtés et sur le milieu apparaissent des vaisseaux rouges. Les tuer et prendre les nacelles. Le chemin se divise à nouveau en trois. Prendre au milieu, puis dès que le chemin est fini, détruire le vaisseau rouge qui est sur la droite, dans le grand mur se trouvent plusieurs nacelles, se débrouiller pour avoir les missiles. Puis vous vous retrouvez dans une salle bleue. Détruire les vaisseaux et les lance-missiles (si vous avez l'arme missile ils s'occuperont de tout). Une fois tout cela fini, des boules apparaissent protégées par des barrières, se rapprocher le plus possible et tirer, éviter la boule, se remettre tout près et tirer. Recommencer jusqu'à ce que les trois boules aient explosés. Pour le chef, il faut absolument avoir le speed, sinon c'est très difficile. Essayer de tourner à la même vitesse que les tentacules et tirer dès que vous passez devant les barrières. Continuer jusqu'à ce qu'il explose.

## 3ème tableau :

Obtenir quelques nacelles. Après, les oiseaux de feu ne donnent plus des nacelles mais se transforment en boules de feu. Pour tuer les oiseaux, ils donnent à nouveau des nacelles. Pour éviter les grandes gerbes de feu, il faut voir d'où elles vont partir (à chaque fois une petite flamme montre d'où elles vont partir). Se placer tout en bas car plusieurs gerbes de suite vont sortir du haut. Ensuite c'est le contraire elles vont sortir du bas. Obtenir des nacelles et prendre le laser. Essayer de le garder jusqu'au chef. Pour le tuer, gardez votre vaisseau complètement en arrière et suivre les mouvements de sa tête tout en tirant lorsqu'il ouvrira la bouche, vous le toucherez.

## 4ème tableau :

Obtenir les nacelles et prendre les missiles, ils détruiront les disques rouges qui apparaîtront sur les côtés. Essayer de sortir du "slalom" avec le laser, puis détruire les boules rouges avant qu'elles n'exploient par elles mêmes, car elles laissent s'échapper des disques bleus difficiles à éviter lorsqu'ils sont nombreux. Puis dès qu'il n'y en a plus, se mettre complètement en arrière car là se forment des toiles, il faut tirer dedans pour passer. Ensuite il faut détruire une autre sorte de saules rouges les cinq premières sont faciles à anéantir car

elles forment seulement leurs toiles. Mais les trois autres la forment, la défont, la forment. Ensuite prendre les nacelles et choisir ripple ou laser. Ensuite se mettre en bas de l'écran (les tirs ne pourront pas vous toucher) se déplacer seulement de droite à gauche pour éviter les cornes. Pour la tête de mort, tirer dans la bouche tout en évitant les missiles (ne pas s'occuper des jeux).

## 5ème tableau :

Lorsque des pierres lancent une grande droite de vaisseaux, tirer toujours au même endroit pour se frayer un chemin. Puis il y a une série de navettes bleues (je ne sais pas comment appeler ça), tirer dans le bas, certains donneront des nacelles. Après il y a des boules bleues qui sautent, il faut les détruire avant qu'elles n'exploient. Il y a un peu plus tard une grosse pierre avec quatre lances navettes, il faut les détruire et passer en bas. Lorsqu'il y a des chutes de pierres il faut rester au centre de l'écran (à peu près) Pour les trois gros vaisseaux, il faut tout d'abord penser à détruire les missiles oranges qu'ils envoient (cela donne des nacelles). Après être rentré dans le temple, il faut détruire les deux lance missiles. Pour les piliers il faut se glisser très rapidement entre eux, c'est très difficile. Mais c'est une question d'habitude. Après il y a un chemin en bas, il faut passer en haut en tirant dans le mur, il y a des nacelles puis il y a des séries de passages avec des nacelles, il faut se débrouiller pour ressortir avec un laser et si possible une option. Quand le temple s'écroule, il faut se glisser à gauche pour ne pas être touché par les pierres. Pour Toutankhaman, il faut lui tirer dans les yeux tout en évitant ses boules.

## 6ème niveau :

Prendre des nacelles, pour avoir le laser. Pendant que les boules multicolores vous arrivent dessus, il faut tirer devant, tout en évitant à droite et à gauche. Détruire les vaisseaux rouges et prendre les missiles. D'abord rester au centre de l'écran, et tirer avec les missiles, cela détruira les lance missiles, puis les obus volants. C'est très pratique. Pour les statues, il faut leur tirer dans la bouche (pendant qu'elle l'ouvrent), jusqu'au chef. C'est la même technique pour le serpent, il faut rester tout en bas de l'écran et lui tirer dans la tête et plus particulièrement lorsqu'il attaque en piqué. Lorsqu'il est mort, il faut tirer très rapidement au centre du coeur. Mais cela n'est pas fini, vous devez encore affronter le slalom de la mort (c'est comme ça que je l'appelle). Il faut rester au centre de l'écran. Et voilà, c'est terminé...

(BUNOUF Guillaume)

● Dans la deuxième zone de terreur, après le troisième volcan qui vous lance des astéroïdes, ne tirez pas. De cette façon, vous devrez éviter moins de rochers indestructibles qu'auparavant.

(MURAT Cédric).

● Voici un code pour commencer avec 30 vies et quatre options spéciales. Sur la page de présentation tapez: Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B, A et Start.

(Gregory Candor)

# LORD OF THE SWORD

● Dans ce jeu de rôle, vous pourrez faire deux fois "continue". Cependant ne gaspillez pas vos vies. Voici le chemin à suivre pour réussir votre mission : Mais avant, vous devez savoir que pour obtenir les messages des hommes des villages, il faut fortement insister. Pour être sûr d'avoir le message, frapper six fois de suite à la porte. Voici le chemin à suivre pour espérer réussir. Ici, on vous donne uniquement les endroits où aller : par exemple quand vous lirez Cramborg, il faudra tuer le monstre.

HARFOOT, AMON, PHARAZON, AMON, ULMO, FOREST, ITHILE, CRAMBORG, ITHILE, DWARLE, LINDON, FALAS, AMON, HARFOOT, OZGUL, DWARLE, THE THARBADS, MT MORGOS. A ce moment là, vous avez accompli deux de vos trois missions. Pour accomplir la troisième, prenez les chemins que l'ordinateur a rajouté par magie. Ces chemins se trouvent à Pharazon, Amon, Balala Ravine et aussi à Rimens. Pour être couronné roi du pays, allez au château Varlin. C'est la fin du jeu.

(STEFANI JOHANN)



# Je m'abonne à joystick

LES JEUX SUR MICRO ET CONSOLES



## et j'économise 50F

En vous abonnant pour un an, vous payerez les 10 numéros de JOYSTICK 200F au lieu de 250F. Et vous serez sûr d'avoir votre JOYSTICK chez vous, sans vous déplacer et sans risquer de ne plus le trouver chez votre marchand de journaux.

**C'EST L'AVANTAGE NUMERO UN DE L'ABONNEMENT JOYSTICK**

En vous abonnant pour un an, vous pourrez gagner un cadeau. Chaque mois, 10 ABONNES sont tirés au sort et reçoivent un soft pour leur bécane. GRATUITEMENT ! De plus, l'abonnement JOYSTICK c'est aussi la possibilité de passer vos petites annonces A MOITIE PRIX !

**C'EST L'AVANTAGE NUMERO DEUX DE L'ABONNEMENT JOYSTICK**

En vous abonnant pour un an, vous recevrez un somptueux cadeau : un dessin, série limitée, de Bruno BELLAMY, dédié à un prénom de votre choix.

**C'EST L'AVANTAGE NUMERO TROIS DE L'ABONNEMENT JOYSTICK**

En vous abonnant, vous recevrez également un CREDIT DE 60 MINUTES sur le serveur Minitel 3614 JOYSTICK (le prix de la connexion varie entre 10 et 20F de l'heure). Si vous n'avez pas de Minitel, vous pouvez offrir ces 60 minutes à un de vos copains.

**C'EST L'AVANTAGE NUMERO QUATRE DE L'ABONNEMENT JOYSTICK**

**ILS ONT GAGNE UN SOFT POUR LEUR ORDI**

BLAISE Jérôme  
BOTREL Anthony  
CLENET Cyril  
CONSEL Eric  
GLANGETAT Vincent  
JEHANNO Yann  
KRAU Laurent  
LE BACCON Erwan  
LEVILLAIN David  
MARTIN Thomas

En vous abonnant pour un an, vous ferez partie du CLUB DES ABONNES et, de ce fait, vous serez consulté à chaque grande occasion, pour donner votre avis.

**C'EST L'AVANTAGE NUMERO CINQ DE L'ABONNEMENT JOYSTICK**

### BULLETIN D'ABONNEMENT

(à retourner à JOYSTICK 53 avenue Gambetta 92400 COURBEVOIE La Défense)

☐ OUI ! Je veux bénéficier de tous les avantages de l'abonnement JOYSTICK et je joins un chèque de 200 F à l'ordre de JOYSTICK pour mon abonnement. JE VEUX QUE VOUS CREDITIEZ 60 MN sur votre serveur. Le PSEUDO : ..... (Attention, pour bénéficier de ces crédits, il faut que le pseudo soit déjà validé sur le 3615 JOYSTICK).

☐ OUI ! Je veux commander les anciens numéros de JOYSTICK HEBDO (10F par exemplaire et 30F pour le hors-série) et j'entoure les numéros choisis.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	H.S.	

☐ OUI ! Je veux commander ces numéros de JOYSTICK MENSUEL au prix de 25F l'ex. 1 2 3 4 5 6

NOM \_\_\_\_\_ PRENOM \_\_\_\_\_

ADRESSE \_\_\_\_\_

CODE POSTAL [ ] [ ] [ ] [ ] VILLE \_\_\_\_\_

ORDINATEUR \_\_\_\_\_ DK ☐ K7 ☐

AVEZ-VOUS UN MINITEL ? OUI ☐ NON ☐

ABONNEMENT EUROPE  
350 F

RESTE DU MONDE (par avion)  
500 F



ACTION FIGHTER	SEGA	152
AFTERBURNER	SEGA	152
ALEX KIDD III	SEGA	152
ALEX KIDD IN ENCHANTED CASTLE	SEGA	153
ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD	SEGA	153
ALIEN SYNDROME	SEGA	152
ALTERED BEAST	MEGADRIIVE	154
ALTERED BEAST	SEGA	154
ASTRO WARRIOR	SEGA	152
AZTEC	SEGA	152
BATTLE ACE	SUPER GRAFX	154
BLACK BELT	SEGA	154
BLADE EAGLE	SEGA	154
BLOODY WOLF	PC ENGINE	154
BLUE LIGHTNING	LYNX	155
BOMBER RAID	SEGA	155
CAPTAIN SILVER	SEGA	156
CASINO GAMES	PC ENGINE	155
CASTLEVANIA	NINTENDO	155
CHAN & CHAN	PC ENGINE	156
CHPLIFTER	SEGA	155
CLOUD MASTER	NINTENDO	155
COBRA TRIANGLE	NINTENDO	156
CONTRA (GRYZOR)	NINTENDO	156
CYBERCROSS	PC ENGINE	156
CYBORG HUNTER	SEGA	156
DOUBLE DRAGON	SEGA	158
DRAGON BALL	NINTENDO	157
DRAGON SPIRIT	PC ENGINE	157
DRUNKEN MASTER	PC ENGINE	157
DUNGEON EXPLORER	PC ENGINE	158
DUNGEON EXPLORER	PC ENGINE	159
DYNAMITE DUX	SEGA	157
ENDURO RACER	SEGA	160
EXCITEBIKE	NINTENDO	160
F-16 FIGHTING FALCON	SEGA	160
FANTASY ZONE	PC ENGINE	160
FANTASY ZONE	SEGA	160
FORGOTTEN WORLDS	MEGADRIIVE	160
GALAGA 88	PC ENGINE	161
GALAXY FORCE	SEGA	161
GANGSTER TOWN	SEGA	161
GHOST HOUSE	SEGA	161
GHOSTBUSTERS	SEGA	161
GHOSTS'N GOBLINS	NINTENDO	160
GHOULS'N' GHOSTS	MEGADRIIVE	161
GOLDEN AXE	SEGA	162
GOLDEN AXE	SEGA	163
GOLDVELLIUS	SEGA	161
GOONIES II	NINTENDO	164
GRADIUS	NINTENDO	161
GUN SMOKE	NINTENDO	163
GUNHED	PC ENGINE	163
GYROMITE	NINTENDO	164
HEAVY UNIT	PC ENGINE	164
ICE HOCKEY	NINTENDO	164
IKARI WARRIORS	NINTENDO	164
KENSEIDEN	SEGA	165
KID (PC)	NINTENDO	166
KID ICARUS	NINTENDO	165
KUNG FU	NINTENDO	166
KUNG FU	PC ENGINE	166
KUNG FU KID	SEGA	166
LEGENDARY AXE	PC ENGINE	166
LIFE FORCE	SEGA	167
LORD OF THE SWORD	SEGA	167

# X E N O



# LIBRE OU OCCUPÉ PASSEZ AU SALON



2<sup>ème</sup> SALON  
DE LA  
**MICRO**



MINITEL 36-15  
code CFDL

LA MICRO VRAIMENT INDIVIDUELLE



26-29 OCTOBRE 1990

ESPACE NORD - LA VILLETTE

